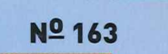
2'99 € TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GB ADVANCE • NINTENDO DS • N•GAGE



HOBBY CONSOLAS

GUÍA COMPLETA SPLINTER CELL 3



¡¡PÓSTER DOBLE DE REGALO!!

¡ADELÁNTATE!

STAR WARS EPISODIO III

Primeras imágenes del juego basado en el film

ADEMÁS...

▶ NOVEDAD: Todo sobre DEVIL MAY CRY 3

▶ NOTICIAS: Fecha y precio de PSP

▶ DESDE JAPÓN: Ya hemos jugado a TEKKEN 5

REPORTAJE ESPECIAL

ALUCINA CON EL GTA ESPAÑOL

¡¡Imágenes en EXCLUSIVA!!

TORRENTE 3

¡"Apatrulla" las calles de Madrid!

Portugal 2,99 €



...Y ASÍ SERÁN LOS OTROS RIVALES DE SAN ANDREAS

- El Padrino
- Fear & Respect
- Total Overdose
- 25 to Life
- Narc
- Crime Life: Gang Wars
- 50 Cent: Bulletproof

60 JUEGOS NUEVOS

PS2
Project Snowblind
Death by Degrees
Fight Night 2
Hitman: Blood Money
Monster Hunter
Tenchu Fatal Shadows
Eyetoy Antigrav

NINTENDO DS
Wario Ware Touched
Asphalt

XBOX
Forza Motorsport
Jade Empire

GAMECUBE
Baten Kaitos
Starfox Assault

GB ADVANCE
Kingdom Hearts

N•GAGE
Splinter Cell CT

¡...y muchos más!

¿Qué ocurriría si un simple código algorítmico pudiese hundir el mercado de acciones asiático, dejar a oscuras Nueva York o tomar el control de misiles balísticos?

ES EL AÑO 2007, ES LA REALIDAD.

El único programador con la clave de ese código ha desaparecido. Encuéntralo a todo costa o el caos se desatará totalmente.

Eres Sam Fisher, eres un Splinter Cell.

EL ENEMIGO HA EVOLUCIONADO, PERO NO LO SUFICIENTE.



Consigue una Honda Zoomer con Tom Clancy´s Splinter Cell Chaos Theory™



Promoción válida para los siguientes centros:
Alcalá de Henares / San Sebastian de los Reyes / Majadahonda / Villaverde / Getafe / Alcorcón / Zaragoza / Las Palmas
Alfafar / Palacio de Congresos (Valancia) / Castellón / Alicante / Barcelona-La Maquinista / Girona / Barcelona-St Cugat









*No disponible para GameCube

Designed by LudiFactory

















WWW.SPLINTERCELL.COM



UBISOFT™


FIFA Street
NO ES SUFICIENTE GANAR
TIENES QUE HACERLO CON ESTILO
EA SPORTS BIG
3+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
FIFA
Official FIFA Licensed Product

EDITORIAL

■ BIENVENIDOS

Grandes juegos "made in Spain"



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@axelspringer.es

Seguro que muchos de vosotros os habéis sorprendido con la portada de este mes. Pues más lo vais a hacer cuando veáis que el juego de «*Torrente 3*» tiene una pinta estupenda, y que además está siendo desarrollado por un equipo español, Virtual Toys, y con la compañía española Virgin Play como productora. Vamos, un juego "muy español", como diría el propio Torrente. Pero no es mi intención lanzar una reivindicación patriótica, sino mostrar una realidad que revela el buen momento y la imparable evolución del sector de los videojuegos para consola en nuestro país. En los últimos tiempos hemos comprobado con alegría cómo los videojuegos están cada vez mejor instalados dentro de nuestras fronteras, superando en facturación a otras formas de entretenimiento como el video y la música. Tenemos un número de usuarios que ronda los 5 millones, y los grandes títulos alcanzan cifras de ventas que se cuentan por cientos de miles. Pero siempre surgía alguna voz que preguntaba "Pero qué pasa ¿Es que aquí no se hacen juegos para consola?" Pues hasta ahora no muchos, la verdad. Con honrosas excepciones como la de Pyro Studios, el desarrollo de videojuegos para consola en España estaba bastante parado, pero por suerte las cosas también están cambiando en ese sentido. «*Torrente 3*» es el mejor ejemplo de ello, con el añadido de que se trata de un personaje muy nuestro y que además su aventura se desarrollará en Madrid, pero en este mismo número os contamos como el mencionado Pyro Studios ya tiene casi listo su «*Commandos Strike Force*» y, cuando lleguéis a las novedades, veréis un original y brillante juego para Xbox llamado «*Scrapland*», creado por Mercury Steam, unos chicos que tienen su sede...en el madrileño barrio de Ventas. ¡Que tiemblen Kojima y compañía, que estamos lanzados!

«Torrente 3» tiene una pinta estupenda y es un desarrollo totalmente español



TORRENTE 3- PLAYSTATION 2, XBOX


COMMANDOS STRIKE FORCE- PS2, XBOX


SCRAPLAND- XBOX

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Redactor Jefe
jabad@axelspringer.es

Hagan cola. La fenomenal noticia del lanzamiento de Nintendo DS en nuestro país tiene como contrapunto la decepción que supone el no saber todavía los datos sobre la llegada de PSP, ¡y lo peor es que ahora aparece septiembre como fecha más probable! La "vieja Europa" está la última en una cola en la que Japón y EE.UU. vuelven a adelantarse. Este orden mundial no mola...



DAVID MARTÍNEZ
Jefe de sección
david@axelspringer.es

A la tercera va la vencida. Llevo tanto tiempo esperando que Anakin vuelva a ponerse el casco de Darth Vader que se me ponen los pelos de punta sólo de pensarlo. Sólo quedan dos meses para el estreno del Episodio III, pero los que, como yo, no puedan esperar, seguro que se dejan seducir por el "reverso tenebroso" de nuestro reportaje en busca de la información más confidencial.



SERGIO MARTÍN
Redactor
sergio@axelspringer.es

Malos tiempos para los luchadores. Después de haber probado el sensacional «Tekken 5», me he puesto melancólico y me han venido a la cabeza los tiempos en los que no paraba de jugar a arcades de lucha como «Street Fighter II» o «Mortal Kombat », época en la que los juegos de lucha eran de los géneros más prolíficos. Por desgracia, eran otros tiempos...

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO



REPORTAJE

Torrente es el líder de los juegos de acción

El personaje más gamberro de la pantalla grande va a protagonizar una aventura de acción para PS2 y Xbox al estilo «GTA» que seguro arrasará en los próximos meses. ¡Pero no será la única! Junto a él nos llegarán otras que os hemos reunido en este reportaje especial.

PÁGINA 64

REPORTAJE

Así es el juego del Episodio III

El juego oficial de la película de George Lucas para PS2 y Xbox ya está casi a punto y nosotros ya le hemos echado un vistazo. ¡Y tiene una pinta bestial!

PÁGINA 38

El sigilo se llama Splinter Cell 3

Este mes os ofrecemos el análisis y la guía completa del juego de espías más esperado.

Novedad 78
Guía 156

SUMARIO







PREESTRENO

Pisa a fondo con Forza Motorsport

El simulador de velocidad más esperado de Xbox ya se encuentra en la parrilla de salida. ¡Venid a dar una vuelta!







BIG IN JAPAN

¡Tekken 5 da el golpe!

Nuestro corresponsal en Japón ya ha probado la quinta entrega del arcade de lucha de PS2, y os muestra todas las novedades que incluye.

TODOS LOS JUEGOS



¡NOS APUNTAMOS A LOS JUEGOS DE BOLSILLO!

Llega la fiebre de las consolas portátiles

Está claro que la última moda en videojuegos son las consolas portátiles. ¡Están pegando muy fuerte! Tanto es así, que los personajes más famosos ya tienen bien claras sus preferencias a la hora de elegir una. ¿Queréis conocerlas?

GB ADVANCE SP

LINK REVIVE UNA ÉPOCA DORADA

Después de arrasar en la portátil con **«Zelda The Minish Cap»** Link todavía presume con su edición especial, dorada y con una serigrafía especial. Game Boy Advance, la más veterana de este grupo de consolas "pequeñas", no sólo es la que tiene el mayor catálogo de juegos, sino que además sigue siendo la más barata, ligera y portátil. Y eso, para un chaval tan menudo como es Link, es lo más importante. ¡Y más cuando en su última aventura puede reducir increíblemente su tamaño!

SPIDER-MAN

Tiene juegos en todas las portátiles. Está claro que sus poderes arácnidos le permiten "colarse" en cualquier plataforma que se proponga, pero lo malo es que no tiene ocho patas como las arañas de verdad para poder jugar a todas la vez.

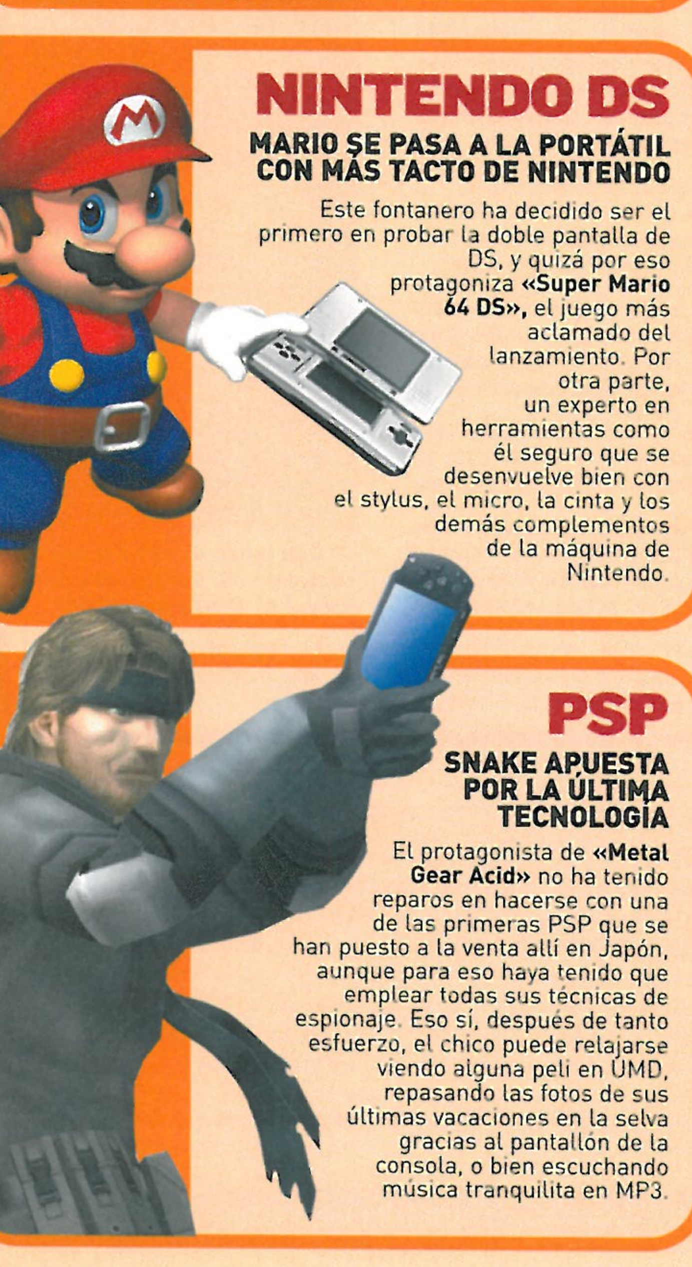




NOKIA N•GAGE

UNA CONSOLA CON TELÉFONO PARA EL REY DE LOS GADGETS

Cuando el protagonista de **«Splinter Cell Chaos Theory»** se embarca en una misión, tiene que utilizar el equipo más sofisticado. Por eso Sam Fisher se ha decantado por N•Gage QD, que además de ser una potente consola, le permite hablar por teléfono, ver vídeos, escuchar música en MP3... Y lo mejor de todo es que cabe en cualquier bolsillo.



NINTENDO DS

MARIO SE PASA A LA PORTÁTIL CON MÁS TACTO DE NINTENDO

Este fontanero ha decidido ser el primero en probar la doble pantalla de DS, y quizá por eso protagoniza **«Super Mario 64 DS»**, el juego más aclamado del lanzamiento. Por otra parte, un experto en herramientas como él seguro que se desenvuelve bien con el stylus, el micro, la cinta y los demás complementos de la máquina de Nintendo.

PSP

SNAKE APUESTA POR LA ÚLTIMA TECNOLOGÍA

El protagonista de **«Metal Gear Acid»** no ha tenido reparos en hacerse con una de las primeras PSP que se han puesto a la venta allí en Japón, aunque para eso haya tenido que emplear todas sus técnicas de espionaje. Eso sí, después de tanto esfuerzo, el chico puede relajarse viendo alguna peli en UMD, repasando las fotos de sus últimas vacaciones en la selva gracias al pantallón de la consola, o bien escuchando música tranquilita en MP3.

SUBEN

▲ **HIDEO KOJIMA,** que además de visitar nuestro país, ya ha confirmado que habrá un «MGS 4».

▲ **GTA SAN ANDREAS,** que después de arrasar en PS2 piensa hacer lo propio en Xbox en junio.



▲ **TEKKEN 5,** que acaba de ser lanzado en EE.UU. con gran éxito y pronto lo hará también en Japón y en nuestro país.

▲ **LOS GRUPOS DE PROGRAMACIÓN ESPAÑOLES,** como Pyro Studios o Virtual Toys, que nos van a traer una buena cantidad de juegos de aquí a unos meses.

BAJAN

▼ **EL RITMO DE LANZAMIENTOS PARA XBOX Y GAMECUBE.** Cada vez más versiones de juegos para ellas no salen en nuestro país.



▼ **LA VERSIÓN PS2 DE BROTHERS IN ARMS,** que no alcanza la estupenda calidad de su "hermana" de Xbox.

▼ **EL RETRASO DE FULL SPECTRUM WARRIOR,** cuya versión para PS2 no llegará hasta comienzos de verano.

▼ **USAR A LAS CHICAS COMO RECLAMO** sin ofrecer más cualidades destacables en el juego. El último caso ha sido el de «Rumble Roses».

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO



TU OPINIÓN CUENTA
Participa en esta sección escribiendo a:
- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@axelspringer.es

MOLA



Que mi hermano, después de jugar a «MGS 3», ha aprendido a comer de todo.

Pues aleja de él la consola, no vaya a ser que el hambre...

@ Que se me rompa mi móvil y mis padres me vayan a comprar una PSP creyendo que es también un móvil.

Prueba a romper la lavadora, que lo mismo te cae toda una GameCube por el morro.

@ Que por fin las consolas portátiles van a empezar a ser como verdaderas consolas: o sea, como las de casa, pero en portátiles.

Sólo esperamos que ahora las de casa no nos sorprendan con juegos en blanco y negro como en la época de Game Boy...

@ Organizar un torneo de «Pro 4» en tu ciudad, y tener muchas expectativas de ganarlo. ¡Lástima que al final me eliminaran en octavos!

Mira, me recuerda mucho al caso de dos equipos españoles que jugaban la Champions...

@ ¡Que mi madre se haya pasado el «Luigi's Mansion» más de 100 veces!

Hombre, seguro que a partir de la partida 63 ya se sabía dónde estaban los enemigos...

@ Que en «Resident Evil 4» salga un hombre que se parece mucho a mi abuelo.

¿Qué pasa, que se tira el día persiguiéndote con un hacha en la mano? ¡Vaya un abuelo!



@ Que vi un vídeo donde destrozaban unas GC, PS2, y Xbox, y la única que sobrevivió fue GameCube.

De modo que habéis sido vosotros los que me habéis roto toda mi colección de consolas... ¡¡¡cómo os pille os descuartizo, bestias!!!

@ Los pedazo de pósters que regaláis en la revista. ¡No veas las tías que salen!

Y eso que a ti, por lo visto, sólo te han llegado unos pedazos, que si llegas a verlos cuando están enteros, flipas.

NO MOLA



@ Que en «Gran Turismo 4» no salga mi garaje. ¡Con la de coches que tengo yo!

Ya, seguro: el coche a control remoto de Carlos Sáinz, la colección "Taxis del mundo"...

«MGS3», que finalmente no está doblado; Konami no lo dobla porque sabe que lo compraremos igual, aunque llegara en camboyano.

Si lo hubieran puesto en ese idioma entenderíamos lo mismo, y por lo menos aprenderíamos algo nuevo.

@ Jugar 6 horas seguidas a «Need for Speed Underground 2», porque con tanto efecto de luz acabas con un mareo...

Creo que si le dedicas 6 horas seguidas a cualquier cosa te marearías igualmente, chato.

@ Que al empezar «MGS3», a Solid Snake le pase como a Pocholo, cuando dice eso de: "¿Dónde está mi mochila...?"

Menos mal que no le da por insultar a la televisión y amenazar con tirar piedras.

@ Que sólo a Sergio Martín le guste GameCube, y a los demás les guste PS2. ¿Qué pasaría si le despidierais?

¡Aquí nos encantan todas las consolas a todos, chaval! Pero lo de Sergio nos lo vamos a pensar...que no, es broma.

@ Que no hayan doblado «Metal Gear Solid 3» ni «Resident Evil 4», dos auténticos juegazos.

Sí, casi se puede decir que nos las han metido "dobladas"...



@ Que algunos escriban mal a propósito para que se lo pongáis en el "¡Qué me dices!" del Teléfono.

No te creas. A muchos sí se les ve el plumero, pero otros lo hacen con toda su buena intención. Pobres...

@ Que tengo una PSP y una Nintendo DS, pero no tengo ni juegos ni dinero para ellos.

Pues nada, las vendes y con el dinero te compras juegos.



LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Creéis que PlayStation 2 ha llegado al límite?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

- No creo, ya que han aprovechado para sacar PSTwo y se vende como churros. Han sacado provecho de este nuevo modelo y la gente se compra los nuevos títulos. Lo más fuerte todavía esta al llegar.
  Borja Moreno
- Creo que a PS2 no le queda mucho por enseñar, y ojalá llegue pronto PS3... (aunque aún queda un poquillo). Y es exactamente este tiempo en el que llegará un juego que nos sorprenderá, sacandole el último jugo a PS2, tal y como pasó con «FFIX» de PSone.
  Patrick Agut
- Aunque la vida útil del procesador de PlayStation 2 está

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE



NINTENDO DS
¡TODO EL PODER
EN TU DEDO!
Descubre con Nintendo DS una nueva forma de jugar, a través de su pantalla táctil, su reconocimiento de voz, la conexión inalámbrica, sus dos pantallas y siente nuevas experiencias de juego en todos los sentidos.
¿Quieres más? Con el Pictochat, incorporado de serie en la consola, puedes mandar mensajes a otras consolas sin cables.
Y ahora, consigue una demo jugable de Metroid Prime: First Hunter, si eres uno de los primeros 65.000 compradores de la consola.
Nintendo DS. Una nueva forma de jugar.
TOUCH ME!
12+
www.pegi.info



La imagen del mes



MILES DE NINTENDO DS INUNDARON LAS TIENDAS ESPAÑOLAS

Nintendo España ya ha puesto a la venta en nuestro país su nueva consola portátil, Nintendo DS. Para que nadie se quede sin ella Nintendo ha puesto a funcionar su cadena de montaje a cien por hora y gracias a eso han aterrizado en la primera remesa unas 65.000 unidades. ¡No está nada mal para empezar!

Lo que dice la prensa...

El Mundo, Suplemento Ariadna, 4 de marzo

"PSP encabeza el ránking de aparatos electrónicos que cualquier usuario debe tener, según un estudio de la revista Stuff Magazine, en cuanto a los gustos de los aficionados a la tecnología para este año."

HC: ¡Que las consolas superaran al cine o la música en cosas como ésta era algo impensable hace años!

Times Online, Sección Entretenimiento, 5 de marzo

"Puede que Nintendo se haya quedado en el tercer puesto de la guerra de las consolas, pero se ha quedado con el mercado de consolas portátiles."

HC: Eso sí, pronto va a comenzar el reto contra un nuevo competidor: ¡La guerra entre DS y PSP!

LA POLÉMICA DEL MES

¿«Splinter Cell 3» o «MGS 3», con cuál os quedáis?

La nueva aventura de Sam Fisher es tan buena que ha puesto las cosas difíciles a Snake. En la redacción discutimos cuál es mejor de los dos...

Splinter 3



Daniel Quesada
Colaborador de Hobby Consolas

Es la experiencia más realista

No te voy a discutir que el título de Kojima es muy bueno, pero en cuanto a la experiencia de juego no tiene nada que hacer frente a las aventuras de Sam. Para empezar, «Splinter» se desarrolla en varios lugares muy distintos y bien ambientados, en parte también por una historia digna de la mejor novela de espías. «Metal» es mucho más simple en su ambientación. Además, «Splinter» ofrece una experiencia de juego más realista, lejos de las "flipadas" del amigo Snake. Si quieres emular a un espía de verdad, la mejor opción es jugar con Fisher. Ah, por si fuera poco, está magníficamente doblado al castellano (olvidaos de eso en «MGS3») y tiene modos online de calidad, no "pinturitas para la cara".

Con «Splinter 3» vives la aventura de ser un espía con toda su dureza, sin usar personajes con traumas y poderes extravagantes. Para eso, mejor ved una película de "anime".

MGS3



David Martínez
Jefe de Sección de Hobby Consolas

Es el juego de espías definitivo

Está bien que un juego sea realista, pero hay que tener claro que por encima de eso debe ser intenso. Y precisamente «MGS 3» se caracteriza por su capacidad de inmersión, por la enorme cantidad de posibilidades que nos ofrece, las armas, la evolución del personajes... Por todo ello «Snake Eater» se convierte en una experiencia integral, de esas que los jugones recordamos siempre como si nosotros mismos hubiéramos tenido que infiltrarnos en plena jungla. Precisamente lo que diferencia a un juego sobresaliente como «Splinter» de una verdadera obra maestra. Y si tuviera más espacio hablaríamos de sus gráficos superiores, la profundidad de juego, su duración, el carisma del protagonista...

«Metal Gear Solid 3» no se juega, sino que se "vive" y consigue que tengamos las mismas experiencias que su protagonista, rompiendo las barreras de los juegos tradicionales.

Y tú ¿qué opinas?

llegando a su fin, esto no quiere decir que la PS2 tenga que perder "pegada". De hecho, en cuanto a potencia es la más débil de las consolas de 128 bits existentes, pero jamás ha pecado de juegos flojos. Por tanto, ¿quién está pensando en su final ahora?
Víctor Fernández

■ Creo que PS2 tiene mucho que enseñar, todavía nos quedan por ver magníficos juegos como «FFXII», «RE4» y alguna sorpresa más...
Rubén Jiménez

■ Como le metan más caña, PS2 va a echar humo por el botón de encendido.
Antonio Miguel Doctor

■ PS2 no dará mucho más de sí, ya que está apurando su calidad gráfica con juegos como «MGS 3» o «Gran Turismo 4», sin olvidarnos de «GTA: San Andreas». En fin, como mucho le doy hasta la salida del próximo «FFXII» y «Devil May Cry 3»; a partir de ahí, será el final de PS2.
Alberto León

EL MES QUE VIENE: ¿QUÉ OS PARECE LA NUEVA NINTENDO DS?

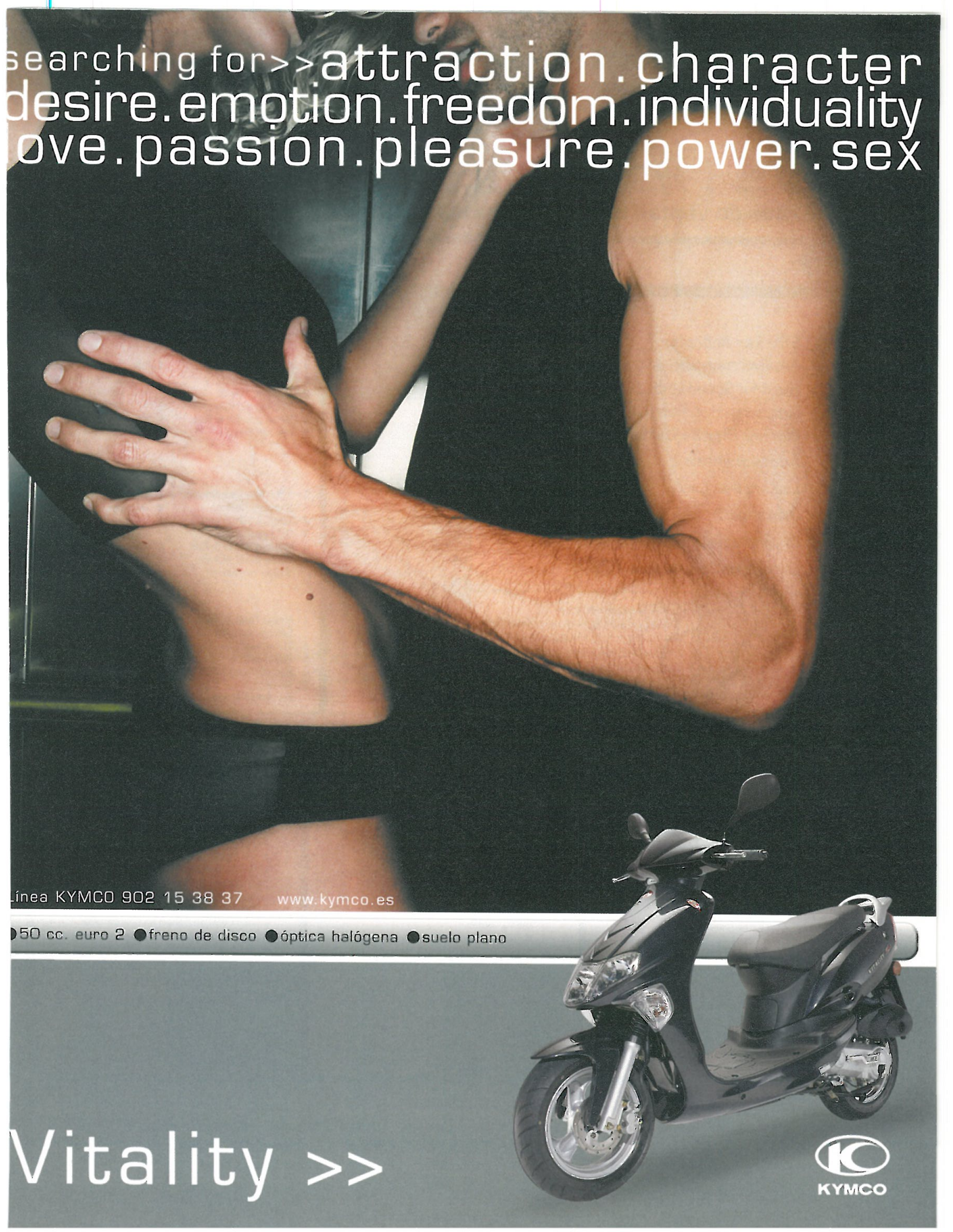
→ Consigue la gorra de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Pablo Alonso, Antonio Marzal, J. Luis Amores, Santiago Belda, Borja Sánchez, Maite Moreno, Antonio Miguel, Jordi Vañó, J. Vicente Torres, Raúl Gallego, Sergio López, Gerard Blanch, y un e-mail anónimo.


searching for>>attraction.character
desire.emotion.freedom.individuality
love.passion.pleasure.power.sex
Línea KYMCO 902 15 38 37 www.kymco.es
50 cc. euro 2 ●freno de disco ●óptica halógena ●suelo plano
Vitality >>
KYMCO

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 28 DE FEBRERO — DATOS CEDIDOS POR CENTRO MAIL

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	GTA: San Andreas	(PS2)	1	5
2	Pro Evolution Soccer 4	(PS2)	3	5
3	Need for Speed Und. 2	(PS2)	2	4
4	Simpsons: H. & Run (plat.)	(PS2)	-	2
5	Eye Toy: Play 2 + Cámara	(PS2)	5	3
6	Prince of Persia 2	(PS2)	4	3
7	Leisure Suit Larry	(PS2)	-	1
8	Drakengard	(PS2)	-	1
9	Dragon Ball Z: Budokai 3	(PS2)	6	3
10	Caballeros de la A. Rep.	(XBOX)	-	1

GTA San Andreas
A la espera de que aparezcan los primeros datos tras la salida de «MGS3», «RE4», «GT4», «Splinter Cell Chaos Theory» y otros, «GTA San Andreas» sigue llevándose gran parte de las ventas en nuestras fronteras.



NEED FOR SPEED UND. 2
Lejos de pasarse de moda, los usuarios de todas las consolas continúan siendo unos forofos del mundo del tuning, lo que se ve reflejado en las grandes ventas del título de EA.



TALES OF SYMPHONIA
El género de los RPG está teniendo en GC uno de sus mejores aliados, gracias en parte a juegos como éste, que se esperaba desde hace ya meses.

Por consolas

PS2
1 GTA: San Andreas
2 Pro Evol. Soccer 4
3 Need for Speed Underground 2
4 Simpsons: Hit & Run
5 EyeToy: Play 2

XBOX
1 SW: Caballeros de la Antigua República 2
2 DOA Ultimate
3 Splinter Cell: PT
4 Pro Evol. Soccer 4
5 NBA Inside Drive 2004

GAMECUBE
1 MGS: The Twin Snakes (Player's Choice)
2 Tales of Symphonia
3 DK Jungle Beat
4 Metroid Prime 2: Ech.
5 Zelda: Wind Waker (Player´s Choice)

GB ADVANCE
1 Los Increíbles
2 Rayman 3
3 Legend of Zelda: The Minish Cap
4 Super Mario Bros. (NES Classics Nº 1)
5 FIFA Football 2005

PSONE
1 Grand Theft Auto: Edición para Colecc.
2 Metal Gear Solid Band
3 FIFA Football 2005
4 Pack Driver + Driver 2
5 Yu-Gi-Oh!: Forbidden Memories

N•GAGE
1 Tomb Raider
2 Virtua Tennis
3 Tony Hawk's Pro Skater
4 Rayman 3
5 Asphalt: Urban GT

EN OTROS PAISES

En Japón

Del 14 al 20 de febrero — Datos cedidos por The Magic Box

1. Devil May Cry 3 (PS2)
2. Dragon Ball Z 3 (PS2)
3. Rumble Roses (PS2)
4. D1 Grand Prix (PS2)
5. Gladiator: Road to Freedom (PS2)
6. Gran Turismo 4 (PS2)
7. Popolocrois: Pietoro Ouji no Bouken (PSP)
8. Catch! Touch! Yoshi! (NDS)
9. Shinseki Yusha Daisen (PS2)
10. Everybody's Golf Portable (PSP)



DEVIL MAY CRY 3
Las peleas "familiares" de Dante y su hermano gemelo Virgil tienen a los nipones pegados a sus consolas. Y es que la sangre siempre es lo que acaba tirando...



En EE.UU.

Del 6 al 13 de febrero — Datos cedidos por NPD Group

1. Resident Evil 4 (GC)
2. GTA San Andreas (PS2)
3. Zelda: The Minish Cap (GBA)
4. Mercenaries (XBOX)
5. Mercenaries (PS2)
6. NFS Undergrund 2 (PS2)
7. Madden NFL 2005 (PS2)
8. Halo 2 (XBOX)
9. Kingdom Hearts (GBA)
10. Super Mario 64 DS (DS)



RESIDENT EVIL 4
Los norteamericanos lo tienen claro: ha sido salir el juego en su país y subir al primer puesto de las listas de ventas. Es otra forma de hacer turismo por España...



En Gran Bretaña

Del 21 al 26 de febrero — Datos cedidos por ELSPA

1. Mercenaries (PS2, XBOX)
2. Sonic Mega Collection Plus (PS2, XBOX)
3. The Spongebob Sq. Movie (PS2, XBOX, GC)
4. SW: Knights of the Old Republic (XBOX)
5. GTA San Andreas (PS2)
6. NFS Underground 2 (PS2, XBOX, GC)
7. The Simpsons: Hit & Run (PS2, XBOX)
8. Ace Combat: Squadron Leader (PS2)
9. UEFA Champions League 04-05 (PS2, XBOX)
10. World of Warcraft (PS2)



MERCENARIES
Los británicos se han pasado al mundo de los combates con este título, que engloba acción y estrategia con mucho acierto. Estos siempre andan de peleas...

La cifra

350.000 UNIDADES DE «GRAN TURISMO 4» SE HAN PUESTO A LA VENTA EN ESPAÑA DESDE EL DÍA DEL LANZAMIENTO

STAR WARS

REPUBLIC COMMANDO

THE SQUAD IS YOUR WEAPON



CONTROL DE EQUIPO CON UN BOTÓN | PRELUDIO DEL EPISODIO III | MÁS DE 15 INEFABLES MISIONES | OPCIONES MULTIJUGADOR | ARMAMENTO REAL DE *STAR WARS*















www.lucasarts.com

PRÓXIMO LANZAMIENTO-PS2 Y XBOX

Se busca matón a sueldo... para acabar con él

Primeros datos de «Hitman: Blood Money», una aventura de acción que nos pondrá en la piel del Agente 47... ¡justo cuando su vida corre más peligro!

AGENTE 47 Este eficiente y frío matón a sueldo se ha hecho famoso por no tener "ni un pelo de tonto".

EL MOTOR GRÁFICO destacará por la calidad de los modelos, el uso de luces y sombras, y el innovador sistema de cámaras.

Al Agente 47, el matón a sueldo que protagoniza la saga «Hitman» (lleva ya tres entregas en PS2 y Xbox), le espera un futuro muy "chungo". Resulta que a la ICA, la agencia que le pasa sus "encargos", le ha salido una competidora que está eliminando uno a uno a sus compañeros de curro. La verdad es que a nuestro amigo no le importaría demasiado si no fuera porque... ¡él es el próximo objetivo, y le tocará enfrentarse al peligro en solitario en «Hitman Blood Money», la próxima entrega de la saga! Se trata de una aventura llena de acción de la que ahora hemos conseguido los primeros datos, y contará con novedades muy jugosas, como el hecho de que ahora el Agente 47 va a tener que controlar su propio presupuesto. Eso significa que cada "trabajito" será cobrado en efectivo, y tendremos que usar el dinero para aprovisio-

REBAJA-N•GAGE

Pequeña y más barata

Si aún no tenéis la portátil de Nokia, ahora puede ser vuestra por 149,99 €.



Buenas noticias para todos aquellos que estéis pensando en compraros una N•Gage: a partir del 3 de marzo, Nokia decidió dejar el precio de su consola portátil en sólo 149,99 €, y además también se "acordó" de rebajar sus juegos, que a partir de ahora pasan a costar 29,99 €. Vamos, ¿quién se resiste a adquirir una?

NOTICIAS BREVES



¡LA VUELTA DE LINK ESTÁ MÁS CERCANA!

El productor de Nintendo, Eiji Aonuma, ha desvelado que el argumento de «The Legend of Zelda» para GC se situará justo después del de «Wind Waker», y que su salida está programada para final de año en Japón. Por otro lado, también nos hemos enterado de que Nintendo tiene previsto lanzar un nuevo «Zelda» para DS, basado en el estilo de «Zelda The Four Swords» para GBA.

PROBLEMAS CON «GT4»

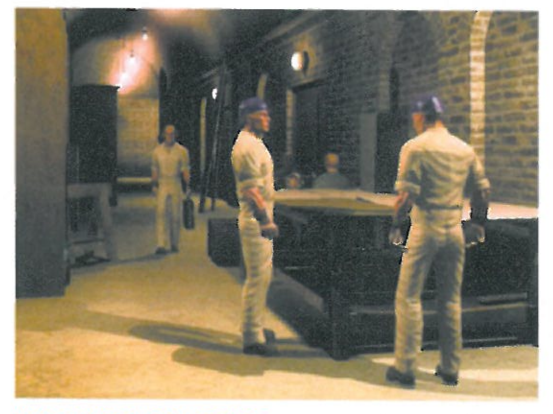
Parece que algunas PS2 pueden dar algún problema a la hora de cargar el juego «Gran Turismo 4». Sony España invita a cualquier usuario que sufra este inconveniente con este u otro juego a contactar con el **Servicio de Atención al Cliente (902 102 102)** dónde se solucionará cualquier incidencia.

MICROSOFT OS ECHA UN PEQUEÑO CABLE

Microsoft ha anunciado que algunas Xbox tienen un defecto en el cable de alimentación, y que lo cambiará



HABRÁ NUEVOS MOVIMIENTOS, como este "empujoncito" a Papá Noel que veis en la imagen. ¡Feliz aterrizaje!



PODREMOS DISFRAZARNOS para pasar desapercibidos. La ropa se la "pediremos prestada" a algún enemigo.



EL DESARROLLO combinará el sigilo con momentos de acción pura y dura. Los creadores del juego dejan claro que no se cortarán con la violencia, así que debéis tener bien clarito que será sólo para adultos.

narnos de armas y otros objetos, lo que afectará también al propio desarrollo del juego. Además, para que todo resulte más espectacular, en su diseño se está utilizando un nuevo motor gráfico, llamado Glaciar, que permitirá mostrar unos personajes tremendamente detallados (músculos, huesos faciales, etc.), y una inteligencia devastadora en los enemigos. Eso sí, hasta mayo no podremos ponernos manos a la acción.





totalmente gratis. Si queréis comprobar si vuestra consola sufre algún problema, visitad la página web **www.xbox.com/es-ES/default.htm.**

OFICIAL: «WANDA» SE ACERCA A EUROPA

Pese a las dudas que se habían vertido sobre la llegada a Europa de «Wanda & the Colossus», Sony ha anunciado que esta prometedora aventura se llamará «Shadow of Colossus» y saldrá el próximo otoño.

UNA NUEVA PORTÁTIL

Así es, la compañía Samsung se ha desmarcado anunciando que quiere unirse a la batalla por el mercado de consolas portátiles en Europa a finales de este mismo año, y está reuniendo compañías dispuestas a lanzar títulos para la que será su primera consola.

PELÍCULAS ANTIGUAS, JUEGOS DEL FUTURO

Clint Eastwood no sólo presumirá de sus Oscars, sino también de tener su propio videojuego. Y es que EA ha firmado un acuerdo para lanzar un juego basado en la peli "Harry el Sucio". Es sí, lo único que se sabe por ahora es que dicho título saldrá para las consolas de próxima generación.

¿POR QUÉ NO TRADUCEN TODOS LOS JUEGOS?

Si queréis saber la respuesta a esta y otras preguntas, asistid al I Seminario Internacional sobre Videojuegos, que la Universidad Europea de Madrid organizará los días 1 y 2 de abril. Se reunirán programadores, actores, traductores y distribuidores, así que si os interesa, visitad la página web **www.uem.es/seminario-videojuegos.**

ANUNCIO-PS2 Y XBOX

El mundo virtual abre sus puertas

«Path of Neo» nos llevará de nuevo al universo "Matrix".



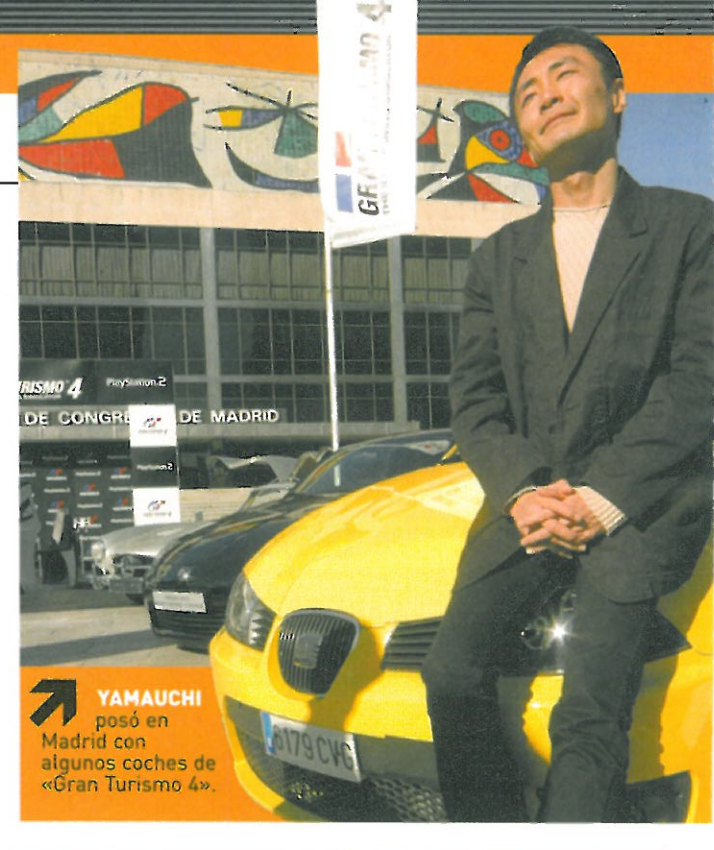
Atari ha anunciado que en Navidades llegará a PS2 y Xbox este nuevo juego basado en la trilogía de "The Matrix". En el papel de Neo, tendr mos que r ecorr narios que vimos en el cine, con un argumento escrito por los dir de la saga, y con la aparición de Trinity, Morfeo... ¡y el agente Smith!

PRESENTACIONES-PS2

Dos grandes genios visitan nuestro país

¡Los creadores de «Metal Gear Solid 3» y «Gran Turismo 4» vinieron a España para presentarnos sus últimos lanzamientos!

El pasado 8 de marzo tuvimos el privilegio de contar con la presencia de dos de las figuras más importantes de la industria. Por la mañana pudimos conversar con Hideo Kojima, responsable de la saga «Metal Gear», quien aprovechó para anunciar la cuarta entrega en las consolas de nueva generación. Tan sólo unas horas más tarde asistimos a la rueda de prensa de Kazunori Yamauchi, líder de Polyphony Digital, que anunció que la saga «Gran Turismo» ya ha vendido más de 1.500.000 unidades en España, y que se han distribuido 350.000 unidades de «GT4» por todo el país para que nadie se quede sin él. Además, confirmó que el juego será online en PSP.



YAMAUCHI posó en Madrid con algunos coches de «Gran Turismo 4».



HIDEO KOJIMA, el creador de la serie «Metal Gear Solid» posaba así de contento con nuestra revista, mientras David trataba de infiltrarse y conseguir información sobre el próximo juego.



LA PRESENTACIÓN DE «GT 4» sirvió para anunciar que el equipo se encuentra trabajando en una próxima entrega para la nueva generación.

INTERNET ONLINE

Llegan las demos para Nintendo DS

El servicio de descargas para la nueva portátil de Nintendo ya está funcionando en Japón, y permite a los usuarios "bajarse" a su consola, entre otras cosas, demos jugables, fases y extras ocultos para diversos juegos del catálogo.

Así es la misión online de Square

Los usuarios nipones podrán inscribirse a partir de mayo, por unos 12€ mensuales, en el servicio de juego online de «Front Mission Online». Este título de Square-Enix para PS2 promete revolucionar los RPG online, aunque no tiene fecha de salida en Europa.

Más tecnología online para N-Gage

Nokia planea lanzar un nuevo modelo rediseñado de N-Gage QD en los próximos meses, que contará con una nueva apariencia, más colores, y compatibilidad con el nuevo sistema de juego en red sin cables CDMA.

«MechAssault 2» puede actualizarse

Microsoft acaba de poner a disposición de los usuarios de Xbox Live! dos nuevos mapas para el juego «MechAssault 2: Lone Wolf», que ya puede descargarse gratis desde la opción correspondiente en la web **www.mechassault2.com**. Ambos mapas se pueden jugar en modo individual, en modo link, a pantalla partida, o a través de Internet.

Descárgate unas carreras futuristas

Si pensáis haceros con una PSP y compraros el juego de carreras futuristas «Wipeout Pure», os interesa saber que Sony va a poner a vuestra disposición diversos contenidos descargables para este título, como nuevos circuitos, más canciones y también naves extra.

WEB DE MODA

www.xbox.com/es-ES/live/calendar/default.htm

Esta página es una sección nueva de la web oficial de Xbox, en la que podréis tener un control de las actividades y torneos de Xbox Live! que hay planeados cada mes. ¡Así no os perderéis ni uno de ellos!



También:
- www.konami.com/gs/metalgearacid
- www.eyetoy.com/spanish/index.html
- www.easportsbig.com/games/fifastreet/home.jsp



PRÓXIMO LANZAMIENTO-ESPAÑA

Nuevos datos sobre el lanzamiento de PSP

Aunque todos esperábamos que Sony lanzara su portátil en primavera, las últimas noticias hablan de un probable retraso hasta septiembre. Nosotros hemos investigado, ¡y os damos todos los datos!

Después de especular con diferentes fechas para el lanzamiento de su nueva consola portátil, los últimos datos apuntan a que **Sony esperará finalmente hasta septiembre para sacar PSP en Europa**. Según nuestra investigación, la enorme demanda que está teniendo la máquina tanto en Japón, donde salió a finales del año pasado, como en Estados Unidos, donde acaba de salir el 24 de marzo, ha obligado a la compañía a retrasar este esperadísimo estreno. La parte buena es que, de este modo, Sony se aseguraría que llegaran suficientes consolas durante las primeras semanas, porque el gran problema en Japón y EE.UU. es que no hay máquinas suficientes para abastecer a las tiendas.

En cuanto al precio, aunque tampoco hay datos oficiales, se especula con que el "value pack" (formado por la propia máquina, unos auriculares con control remoto, una cinta de transporte, la funda, el adaptador de corriente y una Memory Stick de 32 megas) **se pondrá a la venta a unos 249 €**. También es posible que, para aquellos usuarios que únicamente quieran la consola, sin añadidos, se ponga a la venta sólo con la fuente de alimentación a unos 199 €, aunque todavía no se ha confirmado esta segunda opción.

El precio de los juegos también es una incógnita, pero se baraja la posibilidad de que cuesten cerca de 40 €, mientras que las películas, que también aparecerán en formato UMD, saldrán a la venta más o menos por la mitad. Las principales compañías ya están confirmando los juegos que estarán la venta junto a la consola el día del lanzamiento. Los títulos más esperados, como «Gran Turismo 4», «GTA» o «Wipeout Pure», que aún no pueden disfrutar los usuarios japoneses, podrían convertirse en las estrellas del estreno europeo, sin olvidarnos de otros juegos que acompañaron a PSP en su debut japonés (como «Ridge Racers» o «Metal Gear Acid») y los que lo han hecho en Estados Unidos, siguiendo la estela de «FIFA 2005» o «Need For Speed Underground Rivals».

Por último, parece que la película "Spider-Man 2", que se ha regalado con las primeras unidades de la consola en EE.UU., se distribuirá gratuitamente entre todos los usuarios que registren su consola enviando la tarjeta postal que se incluye en la caja.

DOS FORMATOS PARA LA DIVERSIÓN



Memory Stick

ESTA TARJETA DE MEMORIA de 32 megas de capacidad estará incluida en el "value pack". Además de servir para guardar las partidas, también se podrá utilizar para descargar películas y actualizar el sistema operativo con funciones extra. Y si se queda corta, las hay con hasta 1Gb de capacidad.





Disco UMD

LOS JUEGOS y las películas aparecerán en este soporte que Sony ha desarrollado en exclusiva para la nueva consola. Como ocurre en otras portátiles, los juegos no tendrán restricciones regionales, aunque las películas sí conservarán las mismas zonas que en formato DVD.



Los juegos del lanzamiento

Os presentamos una selección con algunos de los títulos confirmados que se pondrán a la venta al mismo tiempo que la consola en nuestro país. Además, a ellos habrá que sumar otros bombazos de la talla de «GTA» o «Gran Turismo 4».



FIFA 2005
Electronic Arts — **Deportivo**
Todos los equipos y jugadores de las mejores ligas del mundo se darán cita en un juego que combina el realismo con un sistema de control muy asequible.



FORMULA ONE
Sony — **Velocidad**
Este simulador contará con la licencia oficial del campeonato para que podamos emular a Fernando Alonso a lo largo de la presente temporada.



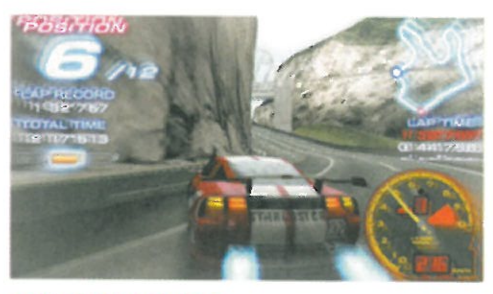
NFS UNDERGROUND RIVALS
EA — **Velocidad**
Además de competir en emocionantes carreras urbanas, esta juego nos dará la oportunidad de modificar nuestros coches hasta el mínimo detalle.



METAL GEAR ACID
Konami — **Estrategia**
El juego de infiltración por excelencia aterrizará en la portátil de Sony transformado en un título de estrategia, en que cada acción se realiza con cartas.



MEDIEVIL
Sony — **Acción**
El esqueleto que protagoniza este juego se tiene que enfrentar, a golpe de espada, con un ejército de muertos vivientes con mucho sentido del humor.



RIDGE RACERS
Namco — **Velocidad**
Se ha convertido en el estandarte de la máquina gracias a su espectacular sensación de velocidad y a un gran acabado gráfico. Un valor seguro.



WIPEOUT PURE
Sony — **Velocidad**
Uno de los juegos más espectaculares del lanzamiento será este arcade de velocidad en el que, además de pilotar una nave, podremos disparar.



SPIDER-MAN 2
Activision — **Aventura**
Se trata de una adaptación del primer «Spider-Man» que apareció en PS2, con nuevos niveles y unas cuantas mejoras en el apartado técnico.

Las primeras películas de PSP

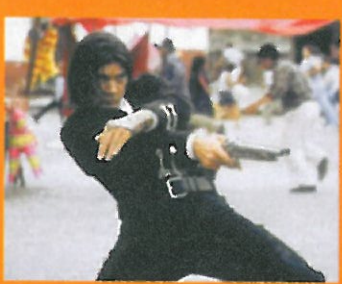
Aparte de jugar y escuchar música, PSP nos dará la posibilidad de ver pelis con calidad DVD. A un precio aproximado de 20 euros, la mitad que un juego, estas grabaciones también incluirán extras. Aquí os enseñamos las primeras en aparecer:



SPIDER-MAN 2
Esta es la película que se regalará a los usuarios de PSP que realicen el registro de su consola. Se trata de uno de los films más espectaculares del año, interpretado por Tobey Maguire.



FFVII ADVENT CHILDREN
Estará completamente realizada por ordenador y recuperará la historia y los personajes del inolvidable «Final Fantasy VII» que arrasó en PSone.



EL MEXICANO
Esta es la tercera y definitiva entrega de la saga de "El Mariachi", con Antonio Banderas interpretando a un pistolero mexicano que trata de vengarse de un capo mafioso que le agujereó la mano de un disparo.



HELLBOY
Siguiendo la moda del cine de superhéroes, Guillermo del Toro, el director de "Blade II" realizó esta adaptación con grandes efectos especiales y un sentido del humor muy especial.



DESAFÍO TOTAL
Se trata de un clásico de la ciencia ficción dirigido por Paul Verhoeven y protagonizado por Schwarzenegger y Sharon Stone. Acción sin tregua sobre la superficie del planeta rojo.

PRIMEROS DATOS–NUEVAS CONSOLAS

Microsoft ofrece nuevos detalles acerca de Xbox 2

La compañía norteamericana aprovechó la Game Developers Convention (GDC) para facilitar a la prensa más información sobre Xbox 2.

En la reciente GDC de San Francisco, evento donde las compañías y desarrolladores de videojuegos presentan sus nuevos proyectos, Microsoft reveló datos muy interesantes acerca de Xbox 2 (o Xbox Xenon, com también se la conoce). La consola ofrecerá muchos más servicios online de los que ya dispone la actual Xbox, hasta el punto de que será posible incluso bajar contenido adicional para los juegos bajo demanda directa a los propios desarrolladores.Otro dato interesante que facilitaron fue la velocidad de proceso de la consola, un teraflop, cifra muy superior incluso a los PC más potentes que hay hoy día en el mercado. Por otro lado, la consola estará orientada a los sistemas de Alta Definición, por lo que ofrecerá una calidad de imagen y sonido impresionante. Para finalizar, también se habló del nuevo XNA, una herramienta de desarrollo que permitirá a los programadores explotar el hardware de la consola cómodamente.



J ALLARD, *el Videpresidente corporativo de Microsoft, fue el encargado de hablar de las excelencias de Xbox 2, que podría llegar en noviembre.*





¡Y NINTENDO CONTRAATACA!

Nintendo habló de Revolution

Revolution, la consola que competirá con la nueva Xbox y PS3, fue el tema estrella de Nintendo en la GDC. Lo más interesante que comentó Satoru Iwata, el presidente de la compañía, fue la confirmación de que **Revolution será compatible con los juegos de GameCube y que además soportará el sistema Wi Fi**, tecnología que ya han implementado con éxito en su portátil Nintendo DS. Además de esto, Iwata comentó que IBM y ATI, respectivamente, estaban desarrollando la CPU de la consola (al que llaman "Broadway") y el procesador gráfico (apodado "Hollywood"), chips que aseguran competirán de igual a igual con las máquinas de Microsoft y Sony. Como colofón, Nintendo se desmarcó mostrando un nuevo trailer del esperado «Legend of Zelda», vídeo que ya hemos podido ver y que es, sencillamente, alucinante.





en voz baja

por javier abad

➔¿Qué tal chicos? ¿cómo va todo? Yo estoy un poco agobiado, porque tengo un montón de rumores que contaros y muy poco espacio, así que voy a ir en plan "telegrama":

➔Take Two ha registrado **5 nuevos nombres de la saga «GTA»:** «GTA 5», «GTA 6», «GTA: Tokyo», «GTA: Bogotá» y «GTA: Sin City». ¿A cuál os molaría jugar? ¡A mí a todos!

➔Parece que Microsoft pretende dar una respuesta "contundente" al lanzamiento de PS3: ¿qué os parecería que **«Halo 3» se pusiera a la venta para Xbox 2 justo el mismo día en que Sony lance su consola?** No lo descartéis...

➔He oído que **Nintendo quiere que su DS sirva para ver pelis,** igual que PSP. ¿Cómo lo haría? Usando el **formato DivX** para comprimir hasta dos horas en los cartuchos de su nueva máquina.

➔Siguiendo con Nintendo, dicen que **este mismo año jugaremos a la sucesora de GBA SP.** ¿Y eso de lanzar dos portátiles? La idea es que DS esté orientada a un público más adulto, y la nueva GBA quede para los jugones más infantiles.

➔Me despido a lo grande con una entrevista que Hiroyuki Kobayashi, de Capcom, concedió a una revista americana, en la que "deslizó" que **habrá un «Resident Evil 5»,** y que retomaría la acción en el punto en que la dejó «RE4». No es oficial todavía, ¡pero menudo notición!



ASHLEY Y LEON podrían salir en «Resident Evil 5», pero... ¿en qué consola lo veremos?



JOSÉ MANUEL GARCÍA, jefe de proyecto de la saga «Commandos», posó así de orgulloso con José Manuel, nuestro "recluta" particular.

PRESENTACIÓN-PS2 Y XBOX

Una de acción bélica "a la española"

Visitamos el cuartel general de «Commandos Strike Force».

El pasado 22 de febrero asistimos en las oficinas de Pyro Studios en Madrid a la presentación de «Comandos Strike Force». Allí vimos "in situ" los amplios escenarios en los que se desarrollará este shooter subjetivo (habrá 3 campañas: Francia, Noruega y Rusia) y conocimos a sus tres protagonistas (el espía, el boina verde y el francotirador), que se alternarán para cumplir las misiones. Lo que no desvelaron fueron todos los modos online... porque aseguran habrá una gran sorpresa. ¡Lo veremos cuando salga este verano!



LA VISTA EN PRIMERA PERSONA será la gran novedad del nuevo «Commandos», que apostará por la acción.

¡Qué flash!

"En 2004, el juego que más éxito tuvo consiguió vender 5 millones de unidades. En la nueva era de la Alta Definición, estamos diseñando nuestra plataforma (Xbox 2) de forma que logremos el primer título que venda 20 millones de unidades."
JAY ALLARD, Vicepresidente Corporativo de Microsoft y Jefe de Arquitectura de XNA

ANUNCIO-XBOX 2

Japón y EE.UU. firman una alianza

Tres grandes genios nipones van a programar para la futura Xbox 2.

Que no os engañe el titular de la noticia, que no estamos hablando de política. En realidad nos referimos a Microsoft, la compañía americana que está desarrollando la futura sucesora de su Xbox, y de tres famosos programadores japoneses, que han anunciado que en el futuro crearán juegos en exclusiva para dicha consola. Se trata de Hironobu Sakaguchi, el padre de la saga «Final Fantasy», que ahora tiene su propio estudio de programación (Mistwalker); Tetsuya Mizuguchi, leyenda de Sega y creador de juegos como «Sega Rally», y de Yoshiki Okamoto, presidente de Games Republic y responsable de sagas como «Resident Evil» y «Street Fighter». ¡Nos morimos por ver sus primeros proyectos!



HIRONOBU SAKAGUCHI, creador de los «Final Fantasy», programará en exclusiva para Xbox 2.



LA INFILTRACIÓN será labor casi exclusiva del espía. Podremos atacar sigilosamente por la espalda e incluso disfrazarnos de soldado nazi.



EL MODO MULTIJUGADOR incluirá partidas online para 8 jugadores en PS2 y Xbox. La coordinación entre los participantes será clave.

NUEVO JUEGO–RECREATIVAS

Monta en un kart y vete preparando para la locura

La placa arcade Triforce dará en otoño un éxito seguro: ¡«Mario Kart Arcade»!

Namco, Sega y Nintendo presentaron en la reciente feria AOU un nuevo juego para la placa Triforce: «Mario Kart Arcade». Será un desternillante juego de carreras multijugador, con 6 mundos, 24 carreras, varios modos y opciones de control y un montón de ítems en carrera, así como un sistema de tarjeta para grabar nuestros datos. Y lo mejor es que la placa es compatible con GC...



MARIO y compañía trasladarán sus "piques" a los salones arcade.

MARIO KART ARCADE nos permitirá capturar nuestra cara con una cámara y salir en la pantalla. ¡Para partirse de risa!

¿Sabes cuántas fotos se han tomado de cada circuito para lograr tanto realismo en Gran Turismo 4?

RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE

ANUNCIO-XBOX

Un juego que saldrá en la pole position

En mayo, «Moto GP 3» os traerá grandes novedades.

El simulador de motociclismo más aclamado va a llegar por tercera vez a Xbox, para lo cual está renovando el plantel -real- de pilotos y motos, con nuevos circuitos, 16 modelos de motos más y todos los pilotos del mundial. Pero sus novedades más jugosas serán el Modo Extreme (con 16 circuitos urbanos y motos entre 600 y 1.200cc.), y nada menos que tres nuevos modos on-line, que tienen como objetivo revolucionar la experiencia del juego en red.



SETE GIBERNAU es sólo uno de los pilotos reales que podréis elegir para competir, y además será la imagen al juego.



EL MODO EXTREME, con carreras urbanas sobre motos de gran cilindrada, serán la mayor novedad.

LANZAMIENTO-PRÓXIMA GENERACIÓN

Con la cabeza fría y un estómago de acero

Los asesinos en serie serán el objetivo en las nuevas consolas con «Condemned».

Si sois seguidores de series al estilo "CSI", os alegrará saber que Sega se ha puesto a trabajar en un título que os pondrá a perseguir todo tipo de sangrientos asesinos en serie. Bajo el título «Condemned», tendréis que hacer las labores de policías, detectives y hasta forenses en un thriller de terror psicológico que... -¡sorpresa!- saldrá para las consolas de próxima generación. Como podéis comprobar en la pantalla inferior, el juego se desarrollará en primera persona, y tendréis que realizar investigación, combates cuerpo a cuerpo y muchos disparos. Por cierto, por si toda esta información no os había puesto los dientes largos, que sepáis que Sega tiene previsto que el juego salga a finales de este año, así que... ¡la nueva generación se acerca!



CONDEMNED será uno de los primeros juegos de terror psicológico que podremos disfrutar en las consolas de nueva generación, y este será su aspecto aproximado.

GANADORES DE NUESTROS CONCURSOS

→ CONCURSO ARCADE GAMES

PREMIO: JUEGO KAO 2 (PS2)

Jesús Tarrafeta Rueda ....Barcelona
Guillermo Vergel Navarro ....Huelva
J. Antonio Calvo Ceniceros ....Rioja
Alicia Romero ....Madrid
Fco. Javier Ferrer Bonillo ....Valencia

LOTES DE: SEGA MEGADRIVE + TETRIS + SPACE INVADERS + JUEGO KAO 2 (PS2)

Dimas Megías Carazo ....Granada
Miguel París Ávila ....Madrid
Alejandro Raúl Carrera Luque ....Málaga
Oliver Ríos Rico ....Murcia
Mar Ferrero González ....Zamora

→ CONCURSO GTA SAN ANDREAS

CAZADORA + GORRA + B.S.O. GTA S. ANDREAS

Marcelo Rendón Camacho ....Álava
Daniel Sánchez Requena ....Albacete
Ignacio De Gracia Cortés ....Alicante
Nacho Peralta Maraver ....Almería
Miguel Gómez Laguna ....Baleares
Daniel López Rodríguez ....Barcelona
José María Guinea Calvo ....Burgos
Alejandro Oei García ....Ciudad Real
José Manuel Perales ....Cruz Córdoba
Alan Bachiri Campos ....Gerona
Eduardo Couto Rodríguez ....La Coruña
Adrián Rodríguez Díaz ....La Coruña
Eva Sánchez Garzón ....Madrid
Eduardo López Conde ....Madrid
Daniel Jordán Torrijos ....Madrid
David Torresano ....Salamanca
Javier González García ....Málaga
José Angel Vera Hiniesta ....Murcia
Manuel Jesús Ibáñez Tirado ....Sevilla
Alejandro Catalán Sánchez ....Valencia

B.S.O GTA SAN ANDREAS

Esther Kvesic Saiz ....Albacete
Juan Martín ....Badajoz
Jorge Lebrón Martín ....Barcelona
Jesús Martínez Cenalmor ....Cádiz
Alvaro García González ....Ceuta
Loli Revaliente Palomo ....Córdoba
Carlos Vegas Vacas ....Gerona
Mehdi Habiballa Ramiro ....Huelva
Miguel Paricio Salvado ....Huesca
Alfonso Pérez Alameda ....Jaén
Luís Enrique Lara Zarco ....La Rioja
Juan Nalda ....León
Jorge Gayoso García ....Lugo
Oscar González López ....Lugo
Sergio Hernando Serrano ....Madrid
Jorge Ballester Roche ....Murcia
Alejandro Gutierrez Montero ....Sevilla
Juan Abad Martínez ....Sevilla
Mario Pérez Del Valle ....Toledo
Andrés García-Ochoa González ....Toledo

¡Más de 30.000!

Cada circuito ha supuesto más de 6 meses de trabajo haciendo fotos, y construyendo cada parte del trazado con una precisión que ronda los 15 milímetros con respecto a la realidad.



EN DESARROLLO - PS2 Y XBOX

Asesino o policía, ¿qué opción te gusta más?

Atari prepara ‹Fahrenheit›, un auténtico thriller para PS2 y Xbox.

En septiembre tenemos una cita ineludible con el misterio, la angustia y el terror psicológico, pues eso es lo que vamos a encontrar en esta prometedora aventura que mezclará varios géneros como la acción, la infiltración y la exploración. La historia transcurrirá en Nueva York, ciudad en la que acontecen una serie de misteriosos crímenes perpetrados por personas en un principio normales y sin motivo aparente. Lucas Kane, uno de los protagonistas que podremos controlar, será uno de estos "asesinos involuntarios" y tendrá que averiguar qué le está sucediendo y por qué. Sin embargo, la verdadera gracia del juego estará en que también podremos controlar a dos policías que seguirán la pista de Lucas, por lo que tendremos dos perspectivas diferentes de la acción al mismo tiempo. Y claro, en función de lo que hagamos con cada uno de estos personajes, cambiaremos el rumbo de los acontecimientos y, lógicamente, el final de la aventura. ¿No os parece una idea maravillosa? A nosotros también, así que apuntad este título en vuestra agenda porque tiene muy buena pinta.



ESCONDER CADÁVERES será una de las acciones que podremos realizar en el juego.



PODREMOS SEGUIR LA ACCIÓN desde dos puntos de vista a la vez, como en la serie "24".

LUCAS KANE será uno de los tres protagonistas y tendrá que averiguar qué le está sucediendo.

PRESENTACION-XBOX

Unos robots muy castizos...

Visitamos la sede de Mercury Steam, los "padres" de ‹Scrapland›.

Probablemente muchos de vosotros no conocíais a Mercury Steam, un equipo de desarrollo de videojuegos español fundado en el año 2002 y heredero del desaparecido grupo "Rebel Act" (creador de videojuegos como «Blade») pero os aseguramos que eso va a cambiar tras la llegada de «Scrapland», un videojuego de ambientación "robótico-futurista". Hobby Consolas tuvo la suerte de conversar con su fundador y diseñador jefe, Enric Álvarez que nos contó en exclusiva cómo habían conseguido crear en apenas dos años y con un equipo de 19 personas un videojuego de la complejidad de «Scrapland». También nos desveló muchos de los secretos de su magnífico guión que conseguirá que tanto adultos como jóvenes disfruten por igual. Si queréis ver el resultado, id a la sección de novedades donde tenéis el análisis.



ENRIC ÁLVAREZ mantuvo una muy interesante charla con José Manuel en la que hablaron del panorama de los videojuegos en España... y por supuesto, también de «Scrapland».

LANZAMIENTOS ABRIL

	8 ABR.	15 ABR.	22 ABR.	29 ABR.
HE-MAN: DEFENDER OF GREYSKULL - PS2 (Acción)	■			
PROJECT MINERVA - PS2 (Acción)	■			
MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION - PS2 (Velocidad)		■		
PREDATOR - PS2 (Acción)		■		
VIEWTIFUL JOE 2 - PS2 (Plataformas)		■		
EVERYBODY'S GOLF 4 - PS2 (Deportivo)			■	
GHOST IN THE SHELL - PS2 (Acción)			■	
SUPER MONKEY BALL DELUXE - PS2 (Puzzle)			■	
KESSEN 3 - PS2 (Lucha)				■
DOOM 3 - XBOX (Shooter)	■			
MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION - XBOX (Velocidad)		■		
PREDATOR - XBOX (Acción)		■		
UNREAL CHAMPIONSHIP 2 - XBOX (Shooter)		■		
VIEWTIFUL JOE 2 - XBOX (Plataformas)		■		
SUPER MONKEY BALL DELUXE - XBOX (Puzzle)			■	
DELTA FORCE: BLACK H. DOWN - XBOX (Acción)				■
BATEN KAITOS - GC (Lucha)	■			
STARFOX ASSAULT - GC (Acción)				■
YU YU HAKUSHO TOURNAMENT - GBA (Acción)	■			
YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION - GBA (Acción)			■	

NOTA: Esta lista recoge los juegos más importantes que saldrán a la venta durante este mes. No todos aparecen analizados en este número, ya que los cambios de fechas de las distribuidoras y los retrasos en la llegada de las versiones finales con las que analizamos los juegos pueden hacer que hayan sido comentados en números anteriores o bien sean analizados en el mes siguiente.

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ PLAY2MANÍA

«Tekken 5», la lucha más rompedora



■ **«Tekken 5», al descubierto:** Todas las virtudes del mejor juego de lucha en un completo reportaje: novedades, luchadores, extras, primeras impresiones...

■ **Los rivales de «GTA».** Los juegos que pretenden superar a «San Andreas»: «El Padrino», «Fear & Respect», «Total Overdose»... No os perdáis este fantástico reportaje.

■ **«Metal Gear 3» vs «Splinter Cell 3».** ¿Cuál es mejor? Descubridlo en esta exhaustiva comparativa.

■ **Suplemento «Gran Turismo 4».** Una alucinante guía de 68 páginas. Y, de regalo, otra guía de «Metal Gear Solid 3» en formato especial.

→ NINTENDO ACCIÓN



Superpóster con 193 fichas de Pokémon

■ **Superpóster Pokémon.** Primera entrega del superpóster con fichas de todos los Pokémon.

■ **Reportaje y novedades DS.** ¿Ya tenéis DS? Pues aprended todas sus funciones y cómo son sus primeros juegos con este "reportajazo".

■ **«Mario Party 6» y «Resident 4».** Si sois usuarios de GameCube no os podéis perder estos juegazos exclusivos para vuestra máquina.

■ **Acabad con «Zelda: Minish Cap».** Guía con mapas exclusivos y un detallado paso a paso.

■ **Y en la revista Pokémon.** Siguen con la guía más completa de «Rojo Fuego» y «Verde Hoja».

→ PLAY GT



Las mejores guías completas

■ **Llega al final de:** «Prince of Persia 2», «NFS Underground 2», «R.E. Outbreak», «Mortal Kombat Deception», «Call of Duty», «ESDLA: La Tercera Edad» y «Obscure».

■ **Los mejores trucos.** Miles de trucos para los mejores juegos de PS2.

■ **Miniguías y coleccionables:** Y además, seis guías con trucos consejos y estrategias que podréis guardar en la caja de vuestros juegos. En este número: «GTA San Andreas», «Burnout 3», «FIFA 2005», «Silent Hill 4»...

■ **A la venta el 28 de marzo.**

→ MICROMANÍA



¡Infíltrate otra vez, Sam!

■ **«Splinter Cell: Chaos Theory».** Analizan el mejor juego de espionaje del momento. ¿Os lo vais a perder?

■ **«Commandos Strike Force».** Estrategia en acción. Conoced todos los secretos del bombazo de Pyro.

■ **Vida artificial:** : Un repaso a todos los simuladores de vida del momento.

■ **Juego de regalo:** «Echelon».

→ COMPUTER HOY JUEGOS



¡Entra en el universo «Warcraft»!

■ **«World of Warcraft».** Este juego recupera el esplendor de todas las razas, escenarios y leyendas, y en la revista han diseñado una tabla de Test que indica incluso,cuál es el rendimiento según el tipo de acceso a Internet: módem 56Kb, ADSL, (512 Kb, 2 Mb) o ISDN.

■ **Análisis:** «EverQuest 2», «Caballeros de la Antigua República II», «La Mansión Playboy» y las demás novedades, a las que realizan un exhaustivo Test en 24 ordenadores distintos.

■ **Juego gratis de regalo:** «Tomb Raider: The Last Revelation».

¡Dale alas a la batalla!

12+
www.pegi.info



En un tiempo en el que la Tierra y el Océano son sólo una leyenda y el mundo no es más que islas que flotan en el aire, dos jóvenes héroes descubren que sus destinos están unidos mientras luchan por salvar su mundo natal. Toma el control de tu grupo de guerreros alados en un viaje a través de este hermoso e interminable entorno y lucha contra enormes criaturas con un sistema de combate ágil e innovador.

BATEN KAITOS™ Las alas eternas y el océano perdido.
Sólo para Nintendo Game Cube.





LUCHA ■ NAMCO ■ Lanzamiento en Japón 31 marzo ■ Lanzamiento en España ¡Esperamos que llegue después del verano!



aquí Tokio

por christophe kagotani



Hola chicos, la gripe está causando estragos en Japón, ¡y no respeta ni siquiera a los corresponsales de las revistas de videojuegos! Estoy escribiendo este texto desde la cama, pero por suerte pude asistir al **AOU,** la mayor feria de recreativas del mundo, y posar para la historia **jugando unas partidas al nuevo ‹Mario Kart Arcade GP›.**

El juego que os traigo este mes es un superclase: se trata de **la quinta entrega de ‹Tekken›,** que va a traernos a PS2 los combates más emocionantes. ¡No os perdáis todas sus novedades!

Aquí en Japón la actualidad pasa por los **problemas que han aparecido en las primeras PSP** que llegaron a las tiendas. Más del 25% de las que se lanzaron en diciembre han sido devueltas para ser reparadas, y casi todas tienen el mismo síntoma: **la cruceta analógica no vuelve a su posición neutral** cuando es pulsado durante las partidas.Las nuevas hornadas de PSP ya no sufren ese problema, y la verdad es que las ventas están siendo satisfactorias para Sony.

Nintendo DS, por su parte, atrae los jugadores ocasionales, pero no ha logrado calar entre los usuarios de GBA, a excepción de los más pequeños. Y dado que la población infantil aquí es de sólo 6 millones, parece que la ▸▸



ESTE ARCADE DE LUCHA conjuga una calidad técnica alucinante con una cantidad de modos de juego impresionante. Es la mejor entrega de la serie con diferencia.

¡QUE COMIENCE EL COMBATE!

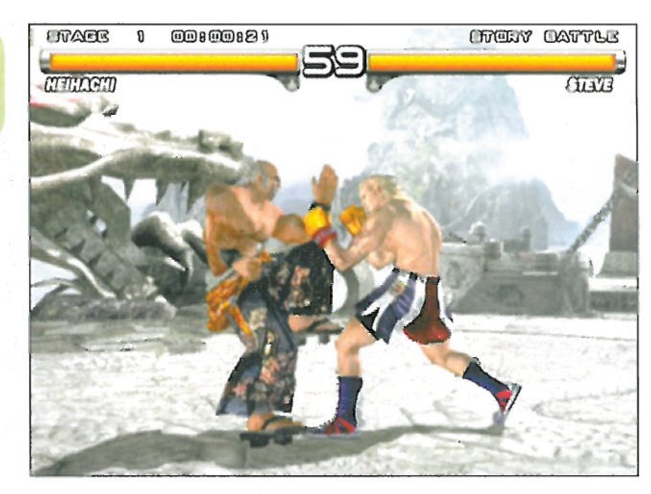
TEKKEN 5

En Japón estamos de celebración, porque dentro de escasos días vamos a poder disfrutar de la quinta edición de uno de los torneos de lucha más populares para consola. Sin embargo, yo ya me las he ingeniado para probar el título... ¡y es fantástico!

LA HISTORIA

¡Heihachi ha muerto!

LA INTRODUCCIÓN DEL JUEGO parece dejarlo claro: el malvado Heihachi Mishima, uno de los luchadores más fuertes y carismáticos del Torneo del Puño de Hierro, ha sido asesinado a manos de un ejército de Jacks-5 que actúan a las órdenes de un siniestro personaje llamado Raven. Sin embargo, yo sé de buena tinta que la muerte de uno de luchadores más carismáticos del torneo no es para nada real. ¡Aquí tenéis una buena prueba de ello!







EL ESTILO
Se mantiene fiel a la saga

EL DESARROLLO Y EL PLANTEAMIENTO de los combates de «Tekken 5» es muy similar al que siempre hemos disfrutado en esta saga. Por tanto, el sistema de control (que requiere de cierta práctica para dominarlo) no ha variado un ápice: nos permite controlar las extremidades de cada luchador por separado, ofreciéndonos un montón de posibilidades, como realizar combos demoledores de más de diez impactos. Además, las peleas siguen siendo más o menos realistas, por lo que no hay ni bolas de energía ni demás golpes similares, salvando los ataques que ejecuta el enemigo final del juego, Jinpachi.





« ESTA ENTREGA SIGUE EL ESTILO DE LAS ANTERIORES, PERO CON UNA ENORME CANTIDAD DE OPCIONES, LUCHADORES Y SORPRESAS »



RAVEN, EL AGENTE DE INTELIGENCIA, es uno de los tres personajes nuevos que incluye este arcade de lucha. Junto a ellos hay casi una treintena más, ¡casi nada!

LOS PERSONAJES
Tres nuevos combatientes



EL PLANTEL DE PERSONAJES es impresionante. Una vez desbloqueados todos, hay más de una treintena, incluyendo tres inéditos: Asuka Kazama, Feng Wei y Raven. Asuka pelea para saber quién fue el luchador que dio una paliza a su padre; Feng Wei es un experto en Kenpo chino y fue capaz de asesinar a su maestro para demostrar su fuerza, y Raven es un agente de inteligencia que participa en el torneo para averiguar qué es lo que hay detrás de él. Los tres son bastante poderosos.

¡YA SALE EN JAPÓN!

«TEKKEN 5» SALDRÁ EN JAPÓN EL PRÓXIMO 31 DE MARZO, algo después que en Estados Unidos, donde ya está disponible y ha cosechado un enorme éxito. De todas formas, desde hace varios días las tiendas de videojuegos más importantes tienen montados stands donde ya se puede probar este nuevo arcade de lucha de Namco. ¡Y no veáis que colas se forman!





aquí Tokio

Gran N va a tener problemas para llegar al **objetivo de vender 10 millones de Nintendo DS.**

→En el marco de esta "guerra" de consolas, muchos analistas están de acuerdo en que **Sony** debería superar a Nintendo DS lo más pronto posible para poder enfrentarse a Xbox 2. Ahora está gastando una pasta en defender a PS2 frente a Xbox en EE.UU., y **tendrá que gastar todavía más cuando salga Xbox 2 y cuando lance PS3 en 2006.** Por eso, le conviene no tener que "dejarse" más dinero en la batalla con DS, porque están perdiendo mucho con el lanzamiento de PSP.

→Pero el resto de las compañías tampoco descansan. Square, por ejemplo, acaba de anunciar **un nuevo juego para PS2: se llamará «Heavy Metal Thunder»,** y está basado en una serie de televisión que empezará a emitirse en la televisión nipona en abril.

→Capcom también tiene varios proyectos entre manos: **en mayo lanzará «Namco x Capcom»,** un RPG "a pachas" por el que veremos desfilar personajes de ambas compañías, y también ha anunciado que va a lanzar ese mes **«Vampire DarkStalkers Collection», un recopilatorio con cinco títulos** de esta saga. Como veis en la foto de aquí abajo, estas últimas semanas ha estado también liada con **la promoción de «Shadow of Rome».** ¡Era un espectáculo ver gladiadores por las calles de Tokio! Con ellos os dejo amigos, ¡os espero aquí en el número que viene!



Este gladiador sirvió como reclamo en el lanzamiento de «Shadow of Rome».



EL ABSORBENTE MODO HISTORIA es una de las variadísimas modalidades de juego que incluye el título, aunque no hay modo online.







MODOS DE JUEGO

En la variedad está el gusto

LA OFERTA DE MODALIDADES que presenta «Tekken 5» es algo alucinante. Es posible participar hasta en siete modos de juego distintos: Historia, Arcade, Práctica, Versus, Supervivencia, Team Battle y Time Attack. ¡Ah! y eso sin contar con el modo Devil Within, que os detallo en el cuadro de aquí abajo. El modo principal es el Historia, que cuenta con el aliciente de poder presenciar un final diferente para cada uno de los personajes. Pero ahí no acaba la cosa, porque el título también nos ofrece la posibilidad de personalizar el aspecto de los luchadores comprando distinta ropa y complementos con los puntos que conseguimos con cada combate. La única pega que encuentro en este sentido es la ausencia de modo online, pues otros arcades de lucha, como por ejemplo «Mortal Kombat: Deception», sí que lo han incluido.



TEKKEN: DEVIL WITHIN

Peleas tradicionales

ESTE CURIOSO MODO DE JUEGO recuerda bastante a Tekken Force, uno de los modos de juego que ya vimos en «Tekken 4». En esta especie de juego complementario controlamos a Jin Kazama, y junto a él tenemos que recorrer cinco escenarios derrotando, a puñetazo limpio, a multitud de enemigos que salen a nuestro paso. No es que sea una gran aportación para la saga, pero por lo menos esta modalidad da más variedad si cabe a un título ya de por sí muy completo.







LAS SORPRESAS

Juegos a mansalva



PARA ALEGRÍA DE LOS INCONDICIONALES de la saga, Namco ha incluido una grata sorpresa en este quinto capítulo: ¡incluye las tres primeras ediciones del Torneo del Puño de Hierro! Además, son juegos extraídos directamente de las máquinas recreativas, no de PSone. Y encima vienen "de serie", sin necesidad de tener que desbloquearlos previamente, ¿qué os parece? Pero ahí no queda todo. Como ya os he explicado anteriormente el título incluye más de media docena de personajes secretos, que se activan conforme vamos superando el modo Historia con los distintos luchadores. Y si conseguís acabarlo con todos, os estará esperando un personaje especial, ¿quién será?

SACA EL MÁXIMO PARTIDO AL JUEGO



ESTE ARCADE STICK DE HORI, licenciado por Sony y Namco, ha sido creado para celebrar el 10 aniversario de esta genial saga y, cómo no, la quinta entrega de uno de los juegos de lucha más populares de la historia. Con él disfrutamos al máximo en cada combate y tendréis el control total de cada luchador gracias a la palanca de control y a la disposición de los botones.

« LOS COMBATES DE «TEKKEN 5» SON ESPECTACULARES, GRACIAS SOBRE TODO AL SENSACIONAL APARTADO GRÁFICO QUE LUCE »

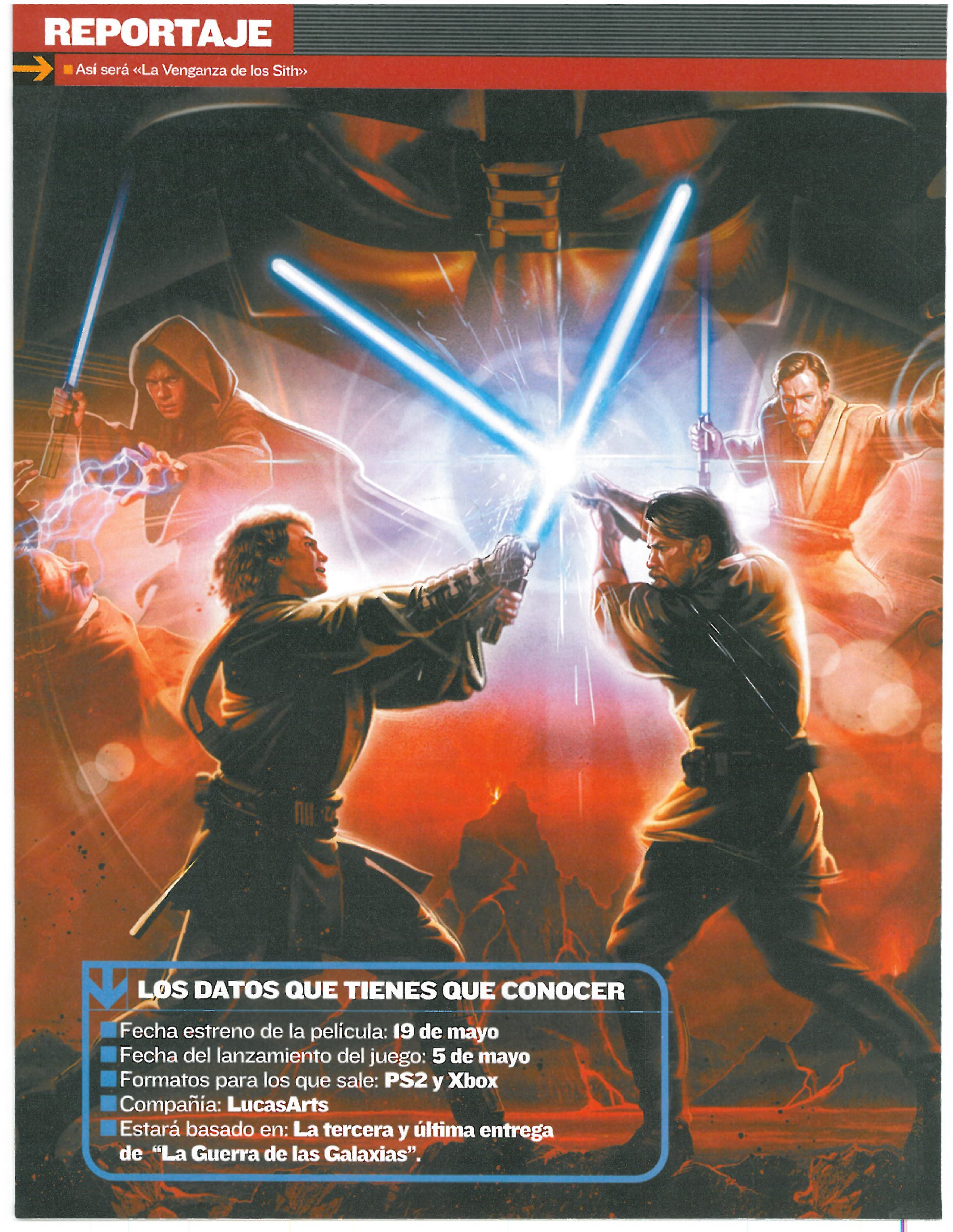


LOS COMBATES de «Tekken 5» resultan apasionantes por la gran suavidad de las animaciones de los personajes, su excelente modelado y el nivel de detalle de los escenarios.

EL ACABADO GRÁFICO

Todo un superclase

EL ACABADO TÉCNICO DE ESTE ARCADE DE LUCHA es sencillamente fantástico. De hecho, es un calco a la recreativa a la que tantas veces he acudido para pasar mis ratos de ocio. La variedad de los escenarios es increíble, y además todos poseen una calidad y nitidez impresionantes. Pero lo mejor son los luchadores, que cuentan con unas animaciones fabulosas y un modelado ejemplar. Os puedo asegurar que es netamente superior a lo que ofreció «Tekken 4». Por otro lado, el juego posee una de las mejores escenas introductorias jamás vistas en una PS2 y unos finales muy resultones para cada luchador.



LOS DATOS QUE TIENES QUE CONOCER

- Fecha estreno de la película: **19 de mayo**
- Fecha del lanzamiento del juego: **5 de mayo**
- Formatos para los que sale: **PS2 y Xbox**
- Compañía: **LucasArts**
- Estará basado en: **La tercera y última entrega de "La Guerra de las Galaxias".**



ASÍ SERÁ EL JUEGO BASADO EN EL EPISODIO III DE "STAR WARS"

COMBATES EN UNA GALAXIA MUY LEJANA

Treinta años después del estreno de "La Guerra de las Galaxias", la historia de Anakin Skywalker está a punto de acabar, tanto en el cine como en nuestra consola. Por eso os invitamos a que desenfundéis vuestro sable láser y nos acompañéis en este recorrido por las primeros datos e imágenes de «La Venganza de los Sith».

El regreso de Darth Vader, el fin de la República y la aniquilación de los últimos caballeros Jedi serán los ejes principales del argumento de "La Venganza de los Sith", la tercera parte de "La Guerra de las Galaxias". Pero antes de que la película arrase el 19 de mayo en los cines de todo el mundo, nosotros tendremos la oportunidad de disfrutar de un sensacional "aperitivo jugable" en nuestra consola. Obi Wan Kenobi, el maestro Jedi interpretado por Ewan McGregor, y Anakin Skywalker, el verdadero protagonista de la saga, serán los dos personajes que podremos controlar en el juego, y su misión como embajadores de la paz en el universo consistirá en ir liberando, a golpe de espada, los planetas que han caído bajo el yugo de la Federación.

A medida que avancemos en la aventura los caminos de los dos caballeros se irán separando: mientras Anakin caerá seducido por el reverso tenebroso de la Fuerza, Obi Wan se irá transformando en el sabio maestro que ya conocimos en la trilogía clásica. Al final, ambos tendrán que enfrentarse en un espectacular duelo de sables de luz... ¡pero será mejor que no adelantemos los acontecimientos!

→EL JUEGO NO SE LIMITARÁ A SEGUIR LA PELÍCULA. A lo largo de sus 16 niveles, ambientados en cuatro de los mundos que veremos en el cine, como Corusant, Utapau o el mundo volcánico Mustafar, también podremos profundizar en algunas partes de la historia que no estarán en la pantalla grande. Es decir, que el videojuego completará la trama, como ocurrió en su día con «El Señor de los Anillos» o en «Enter the Matrix».

Los combates con espadas láser serán la parte fundamental del desarrollo. Metidos en el papel de cualquiera de los dos caballeros tendremos que abrirnos paso, como en los "beat ´em up" más clásicos, repartiendo golpes entre los droides de la Federación por un camino prefijado. Gracias a un intuitivo sistema ▸▸



LOS COMBATES contra los droides de la Federación de Comercio serán los verdaderos protagonistas de un juego que destacará por su ambientación.





DOS CABALLEROS, MANO A MANO

Multijugador

Hasta dos jugadores podrán sumergirse a la vez en el universo del "Episodio III", bien luchando contra los droides de la Federación de Comercio en el modo cooperativo o bien batiéndose el cobre armados con sus espadas de luz. De un modo u otro, esta será la opción más entretenida del juego, y además no perderá ni un ápice de la calidad técnica que ya disfrutamos en el modo individual.



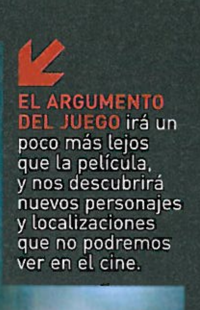


de control los golpes serán tan fluidos y espectaculares como en las películas, y además podremos ir mejorando nuestro repertorio a medida que avanzamos. Eso sí, no todo será combatir: en determinados momentos también tendremos que resolver sencillos puzzles (casi siempre consistentes en activar interruptores o destruir determinadas partes del escenario) y demostrar nuestra habilidad con el salto. Este trepidante desarrollo de "avanzar y combatir" estará salpicado por unos cuantos duelos uno contra uno que reflejarán los momentos más emocionantes de la peli: la lucha contra el conde Dooku, el combate con el general Grievous (un robot de cuatro brazos capaz de manejar varias espadas de luz al mismo tiempo) y, por supuesto, el enfrentamiento entre los dos protagonistas.

Seguro que somos capaces de salir adelante en solitario, pero dada la cantidad de droides de la Federación a los que habrá que plantar cara, podremos buscarnos un compañero para disfrutar del estupendo modo cooperativo para dos jugadores... o bien para darle una buena paliza en un divertido "uno contra uno".

EL PODER DE LA FUERZA TAMBIÉN APARECERÁ reflejado en el desarrollo de «La Venganza de los Sith». Prácticamente todos los usos que hemos visto en la saga cinematográfica, como el control mental, los rayos de energía o la levitación de objetos, estarán a nuestra disposición para hacer un poco más sencillo nuestro avance. Aunque la disponibilidad de estos ataques especiales dependerá de nuestra concentración e incluso del personaje al que controlamos (mientras que Anakin se inclinará más por los poderes del lado oscuro, "Ben" Kenobi será propenso a usar poderes de curación). La realización de todos estos ataques estará especialmente cuidada y llegará acompañada de espectaculares efectos visuales, como ondas de fuerza, rayos y partículas que salen disparadas en todas direcciones. Todo esto nos ayuda a hacernos una idea del excelente nivel técnico que





EL ARGUMENTO DEL JUEGO irá un poco más lejos que la película, y nos descubrirá nuevos personajes y localizaciones que no podremos ver en el cine.



LOS GRÁFICOS recrearán fielmente el aspecto y los movimientos de los principales protagonistas del Episodio III de la saga Star Wars.

LOS DOS CABALLEROS JEDI QUE PROTAGONIZAN EL JUEGO, ANAKIN SKYWALKER Y OBI WAN KENOBI, TENDRÁN DIFERENTES PODERES DE LA FUERZA



LOS 16 ESCENARIOS estarán ambientados en cuatro de los planetas que Anakin visitará durante la película, incluidos Coruscant y el planeta volcánico Mustafar, que es nuevo en la saga.



ASÍ SERÁ EL EPISODIO III

La película, paso a paso

Tranquilos, que no os vamos a contar el final, sino a explicaros alguna de las claves fundamentales del film:



EL PÓSTER definitivo se hizo público hace unos días. Mola mucho ¿verdad?



LA BATALLA DE NAVES del comienzo será la más grande de toda la saga.



EL CONDE DOOKU se enfrentará con Anakin para acabar Las Guerras Clon.



LOS JEDI serán exterminados por un nuevo general de la Federación.



LOS GEMELOS Luke y Leia verán la luz en la última parte de la película.



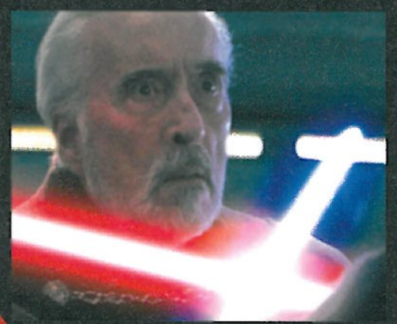
EL MODO MULTIJUGADOR se desarrollará en una sola pantalla, con la cámara entre los dos protagonistas. Cada uno tendrá poderes especiales.



EL JUEGO RECREARÁ LAS SECUENCIAS MÁS INTENSAS DEL "EPISODIO III" Y TAMBIÉN ALGUNAS QUE NO VEREMOS EN LA PELÍCULA

IGUALITO QUE EN EL CINE





Un parecido asombroso

La obsesión por el detalle se nota en estas pantallas. No sólo se han recreado punto por punto las situaciones más dramáticas de la película, sino que además el parecido de los personajes es algo digno de mención. Para completar este estupendo trabajo gráfico, los actores principales de la película se tuvieron que someter a sesiones de captura de movimiento y además sus voces han sido grabadas para que no echemos nada de menos. En cuanto a las animaciones de combate, algunas se han sacado de la película, mientras que las demás han sido coreografiadas por Nick Gillard, coordinador de los duelos del "Episodio III" también en el cine.



nos ofrecerá este título y que destacará especialmente por su fidelidad a la película.

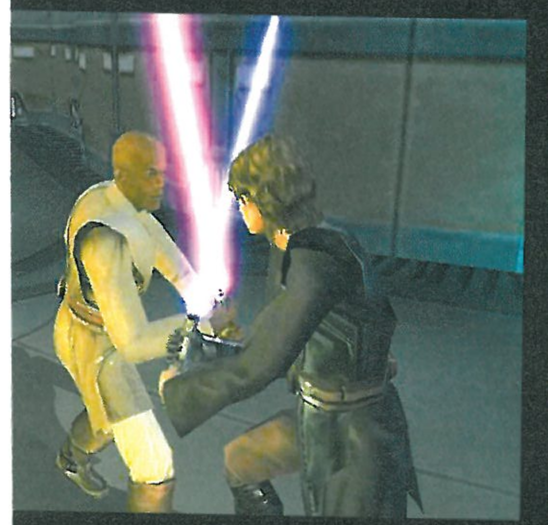
EL ENORME PARECIDO CON EL FILM no se limitará a los modelos de los protagonistas, que ya de por sí resultan bastante impresionantes. Dejando a un lado las secuencias del metraje original que se incluirán en el juego, y que servirán para enlazar los diferentes niveles, «La Venganza de los Sith» contará con las voces de los actores protagonistas, la música de John Williams (en sonido Dolby Prologic II), los mismos efectos de sonido y todo el diseño de producción que ha utilizado George Lucas para el Episodio III. Pero, en este caso, la pasión por el detalle se ha llevado un poco más allá, ya que se han generado nuevas coreografías de combate siguiendo las instrucciones de Nick Gillard, que ha sido el coordinador de las luchas durante el rodaje de la película. ¿Podremos lanzar el sable láser como en "El Imperio Contraataca" y luchar con dos espadas a la vez? ¡Apostamos a que sí!

El atractivo del juego se multiplicará gracias a la inclusión

EL GENERAL GRIEVOUS será uno de los enemigos a los que nos tendremos que medir en un duelo de sables de luz. ¡Que la Fuerza os acompañe!



NUESTRO AVANCE ESTARÁ LIMITADO bien lateralmente o bien hacia el fondo de la pantalla, como en los desarrollos clásicos de "avanzar y pegar".





de nuevos personajes (incluido algún viejo conocido como Chewbacca, Mace Windu o el mismísimo Darth Vader) y a la posibilidad de descubrir el argumento de la película quince días antes de que se estrene. De momento tendremos que conformarnos con estas alucinantes imágenes y con la promesa de que irán apareciendo nuevos juegos basados en el "Episodio III". De hecho, sabemos que en Lucasarts ya trabajan en el que será el primer juego de la saga protagonizado exclusivamente por Darth Vader. ¿no os morís de ganas por jugarlo? HC

LA FUERZA ES UN PODEROSO ALIADO

Los poderes

Además de repartir mandobles con sus espadas de luz, los caballeros Jedi podrán utilizar la Fuerza para lanzar descargas eléctricas a sus enemigos o hacer levitar los objetos. Las barras de energía de la parte inferior de la pantalla nos indicarán nuestro nivel de concentración, es decir, la cantidad de ataques que podremos realizar. Al avanzar, nuestro repertorio de poderes irá aumentando.



MÁS JUEGOS DE LA SAGA

Un enfoque diferente

Con «La Venganza de los Sith» no se acaban los juegos basados en "Star Wars". Aquí tenéis los dos próximos que llegarán a nuestras consolas:

Lego Star Wars

■ LUCASARTS ■ ACCIÓN





■ **EL SENTIDO DEL HUMOR** predomina en esta recopilación de los Episodios I, II y III, que está realizada completamente con piezas de Lego y saldrá en PS2.

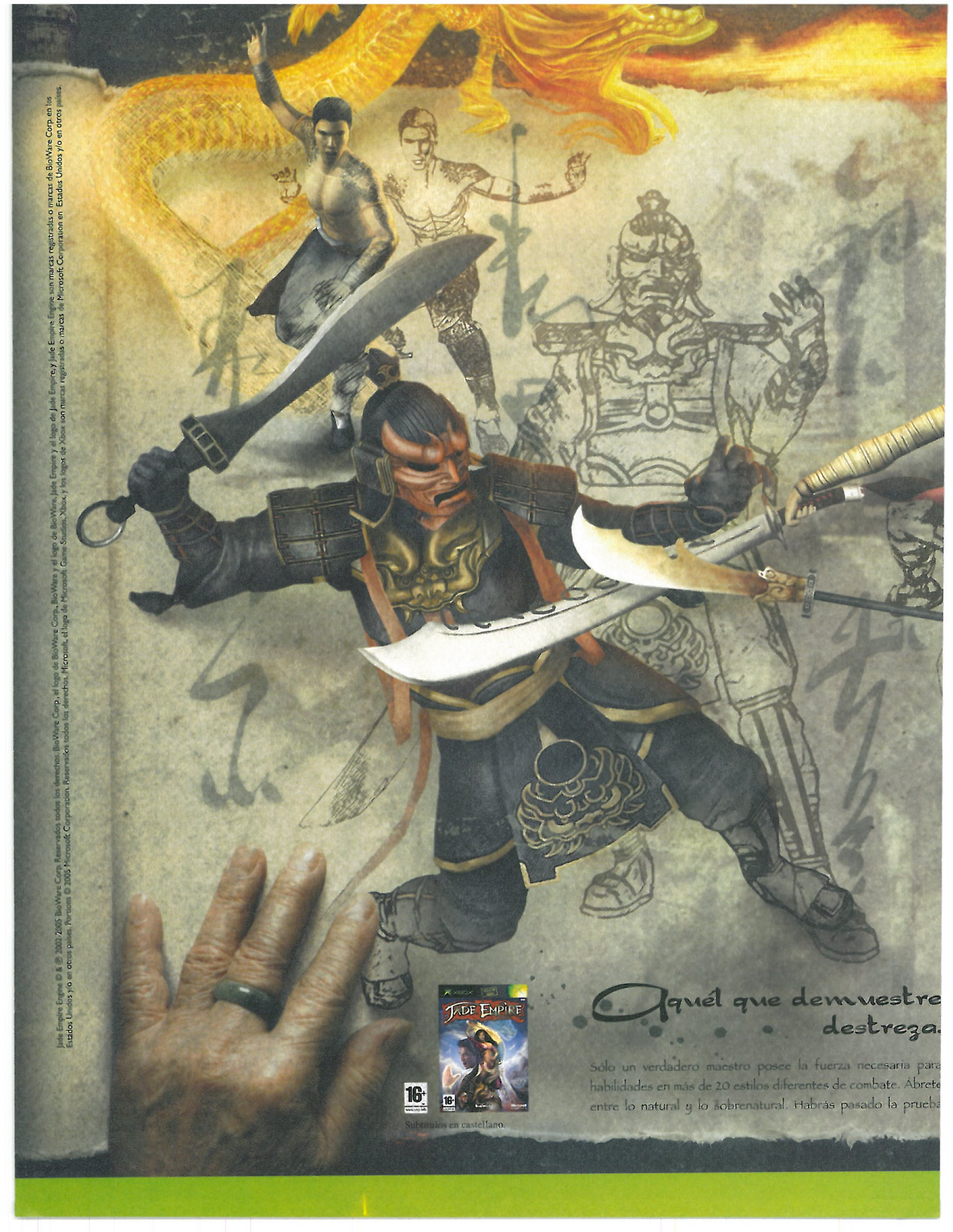
Republic Commando

■ LUCASARTS ■ SHOOTER SUBJETIVO

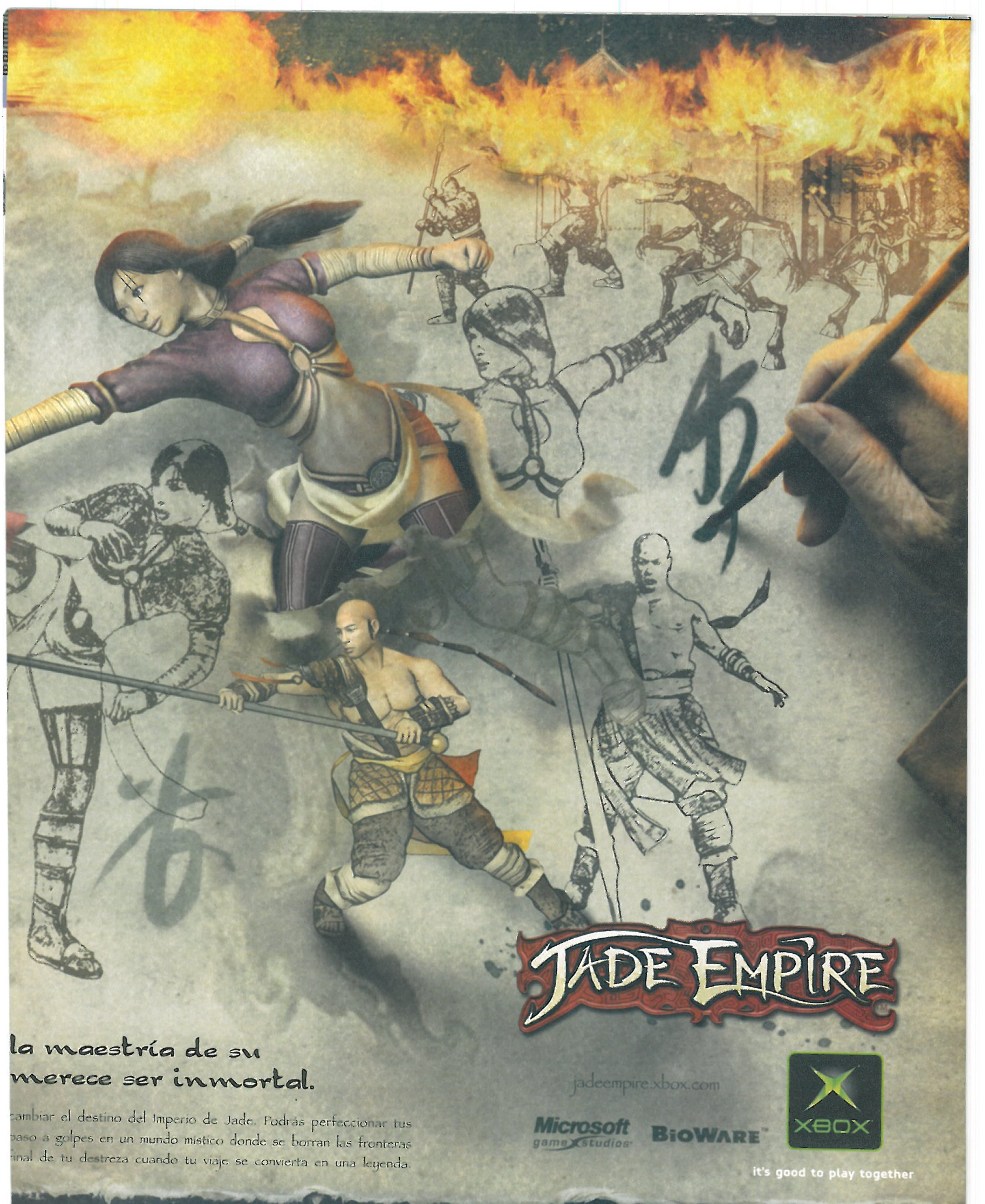




■ **LAS TROPAS CLON** protagonizan este juego de Xbox en el que encarnamos a un comandante con un equipo de tres soldados de la República a su cargo.



Jade Empire Engine © & ℗ 2002-2005 BioWare Corp. Reservados todos los derechos. BioWare Corp., el logo de BioWare Corp., BioWare y el logo de BioWare, Jade Empire y el logo de Jade Empire, y Jade Empire Engine son marcas registradas o marcas de BioWare Corp. en los Estados Unidos y/o en otros países. Portions © 2005 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo de Microsoft Game Studios, Xbox, y los logos de Xbox son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países.
XBOX
JADE EMPIRE
16+
Subtítulos en castellano.
Aquél que demuestre
destreza.
Sólo un verdadero maestro posee la fuerza necesaria para
habilidades en más de 20 estilos diferentes de combate. Ábrete
entre lo natural y lo sobrenatural. Habrás pasado la prueba


JADE EMPIRE
la maestría de su
merece ser inmortal.
cambiar el destino del Imperio de Jade. Podrás perfeccionar tus
paso a golpes en un mundo místico donde se borran las fronteras
final de tu destreza cuando tu viaje se convierta en una leyenda.
jadeempire.xbox.com
Microsoft game studios
BioWARE
XBOX
it's good to play together

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

PÁGINA 48



«FORZA MOTORSPORT» Los mejores coches del mundo y todo el tuning imaginable nos esperan en este simulador de carreras exclusivo de Xbox. ¡Poneos el casco, que ya arrancamos!

PÁGINA 58



«MONSTER HUNTER» Hemos estado cazando dinosaurios por Internet con este juego de PS2. ¿Queréis saber cómo nos ha ido?

STARFOX ASSAULT

PÁGINA 54

FoxMcCloud y su escuadrón de pilotos espaciales regresan a GC para hacer las delicias de los fans de la acción. ¿Queréis que os contemos qué os ofrecerá su nueva aventura? Pues no os perdáis este preestreno.



PÁGINA 56

«JADE EMPIRE» Viajamos a la antigua China para daros una primera impresión sobre este esperado juego de rol de Xbox.

EN ESTE NÚMERO...

Acción, simuladores de velocidad, juegos de rol... parece que los lanzamientos de los próximos meses van a ser de lo más variado ¡y divertido!



LAS CARRERAS que nos propondrá el juego buscarán la simulación total: el realista manejo de los coches, la cuidada IA de los rivales y las enormes posibilidades de ajustes mecánicos serán sus mayores virtudes.





LAS CLAVES

1 LA SIMULACIÓN será total y los coches reaccionarán de manera muy realista.

2 EL TUNING nos va a ofrecer cientos de posibilidades, tanto exteriores como interiores.

3 LOS GRÁFICOS destacarán por su solidez y por la gran sensación de velocidad.

- Mayo
- Microsoft
- Velocidad

FORZA MOTORSPORT

Los coches más espectaculares del planeta harán rugir sus motores en este exigente simulador, que buscará el realismo en la conducción por encima de todo. ¡Poneos en la línea de salida!

LOS FANS DEL GÉNERO DE LA VELOCIDAD en Xbox tenían un título apuntado con letras mayúsculas en sus agendas: «Forza Motorsport». Hasta ahora podían "pilotar" juegos de una calidad indiscutible repartidos en diferentes estilos, desde «Burnout 3» o «NFS Underground 2», hasta el gran «Project Gotham 2». Precisamente en la línea más realista de este último se moverá «Forza», un juego que tratará de llevar el concepto de simulación hasta límites nunca vistos en esta consola.

LOS MÁS DE 200 VEHÍCULOS REALES que habrá a nuestra disposición son el primer ejemplo de ello, todos de marcas tan prestigiosas como Ferrari, Porsche o Nissan. Por su parte, los 31 trazados estarán repartidos en circuitos reales como el de Nurburgring, tramos de ciudades como Nueva York o Rio de Janeiro y recorridos ficticios, creados especialmente para el juego. ¿No está mal, verdad?

Cuando arranquemos nos encontraremos desde los clásicos modos "contrarreloj" y "carrera libre" a un modo arcade repleto de emociones fuertes en el que podremos disputar carreras a pantalla partida o conectando varias consolas. Pero, sin duda, el plato fuerte será el "modo

¡OJO AL DATO!

Asesores de lujo...
HAN COLABORADO EXPERTOS EN F-1

En su afán por recrear de la manera más realista posible el comportamiento de los vehículos los programadores han requerido la colaboración, entre otros, de ingenieros de equipos de Fórmula 1, quienes se han encargado de asesorar en lo referente a la física de los coches para que su comportamiento sea lo más parecido a la realidad.

Detalles gráficos...
OBJETIVO: EL REALISMO ABSOLUTO

Para obtener un grado de realismo cercano a la realidad los creadores del juego han grabado el sonido del motor de prácticamente todos los vehículos, han visitado y fotografiado exhaustivamente todos los circuitos y no han dudado en probar muchos de los coches. ¡Eso sí que es tener obsesión por los detalles!



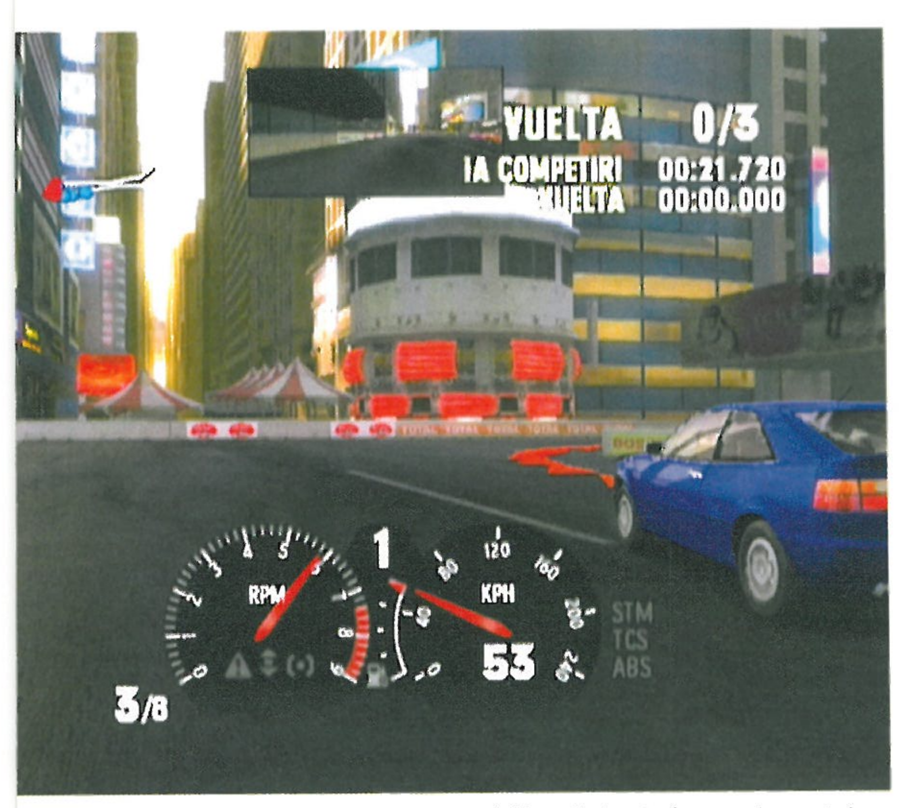
Fotografiando los circuitos...

LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD Y EL REALISMO SERÁN SUS MAYORES VALORES

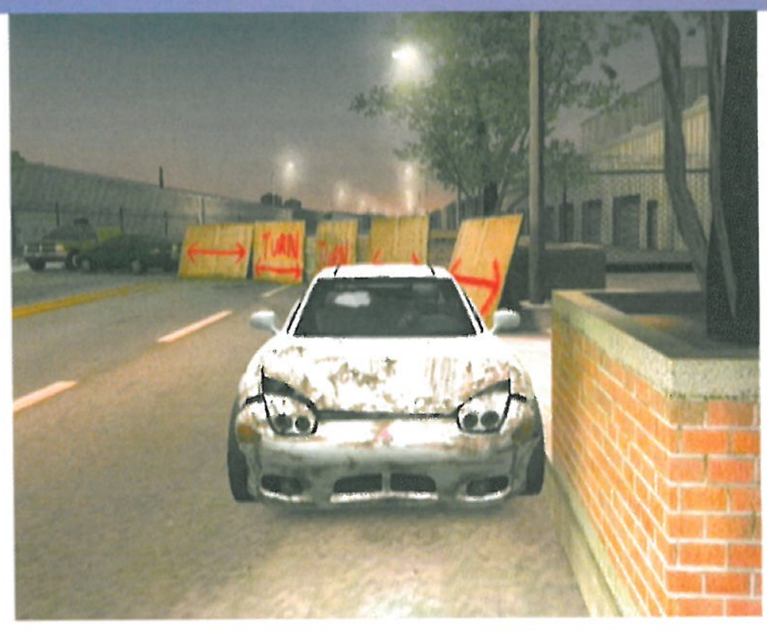
AUDI S4

LOS VEHÍCULOS que encontraremos en el juego irán desde los más "normalitos" como los Mini Cooper o el Peugeot 206, hasta los bólidos más potentes de competición, pasando por algunas bellezas como los Porsche o los Audi.

EL MODO ONLINE aprovechará todas las posibilidades de Xbox Live 2.0 y además de competir en carreras de 8 jugadores, será posible crear equipos, apostar o vender vehículos...



LOS CIRCUITOS URBANOS, como este de Nueva York, estarán recreados con todo lujo de detalle y transcurrirán por algunos de los lugares más emblemáticos.


EL SISTEMA DE DAÑOS reflejará en tiempo real los golpes que nos peguemos, y además de quedar genial estéticamente, afectará al rendimiento del vehículo.

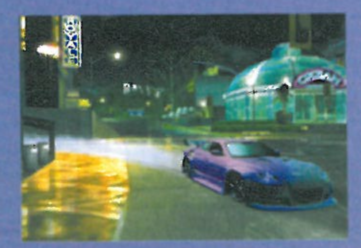


LA VELOCIDAD AL PODER

Uno de los géneros más prolíficos de la consola de Microsoft es, sin ninguna duda, el de la velocidad. Y es que gracias a su tremendo potencial técnico, que le permite mover los entornos más complejos a velocidades de auténtico vértigo, la máquina ha resultado ser una plataforma excelente para este tipo de juegos. Hagamos un recorrido por los representantes más destacados de la conducción en Xbox:


PROJECT GOTHAM 2: El mejor simulador de turismos hasta la fecha en Xbox destaca por su preciso control y por su apartado gráfico repleto de detalles.


COLIN MCRAE 05: Este simulador se sirve de la colaboración del piloto Británico para ofrecer unas carreras que simulan casi a la perfección las competiciones de rallies.


NFS UNDERGROUND 2: El tuning más molón en los coches más espectaculares es la fórmula de este juego, en el que cada carrera se vuelve una auténtica batalla.


BURNOUT 3: Los accidentes son los grandes protagonistas de este adictivo arcade, que nos atrapó sin remedio por su espectacularidad gráfica y lo original de desarrollo.

carrera", en el que tendremos que ir comprando coches para competir en cerca de 100 pruebas específicas para determinados vehículos, ateniéndose a su tracción o potencia. Y para mayores garantías podremos tunear nuestros coches a tope, tanto mecánica como estéticamente: habrá silenciadores de aire, suspensiones, turbos, llantas, alerones, vinilos... ¡una pasada!

EL CONTROL SERÁ MUY EXIGENTE Y REALISTA, y cualquier mínimo fallo hará que nos salgamos de la pista, por lo que habrá que echarle bastantes horas para dominarlo. Eso sí, una vez que lo logremos la experiencia que nos transmitirá será tan sensacional como su apartado técnico, en el que encontraremos unos trazados repletos de detalle y unos vehículos que, además de ser calcados a los reales, incluirán un sistema de daños ultra-realista en el que cualquier desperfecto influirá en la conducción. Todo esto, unido a una sensación de velocidad enorme puede hacer que se convierta en uno de los grandes de la velocidad.

PRIMERA IMPRESIÓN

Las sensaciones que nos han trasmitido las primeras horas con el juego son excelentes, aunque, como buen simulador, el control es muy exigente.



VIVE PARA LA ESPADA
7 razas y 7 clases para elegir, incluyendo Vah Shir Berseker e Iksar Shaman. Miles de armas, objetos y artefactos para adquirir.
Juego cooperativo y competitivo para hasta 4 jugadores online u offline con el Multitap. Más de 50 áreas para explorar y conquistar.
PlayStation 2
WITH NET PLAY
CHAMPIONS
RETURN TO ARMS
12+
UBISOFT
www.ubisoft.es
www.championsgame.net
12+
www.pegi.info
PlayStation 2
developed by snowblind studios
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
UBISOFT





LA MISIÓN DE ESTAS DOS NINJAS consistirá en colarse en una fortaleza enemiga sin levantar sospechas y acabar con sus enemigos. ¿Seréis capaces de conseguirlo?



LAS CLAVES

1 **EL SIGILO** será nuestro principal aliado para penetrar en territorio enemigo sin ser vistos. El ruido y el movimiento también podrán delatarnos.



2 **LOS GOLPES MORTALES** nos permitirán acabar con los enemigos por la espalda, sin tener que enfrentarnos a ellos.



3 **LAS ARMAS** disponibles incluirán estrellas ninja, arcos, lanzas e incluso veneno.



- **Mayo**
- **Sega**
- **Aventura de acción**

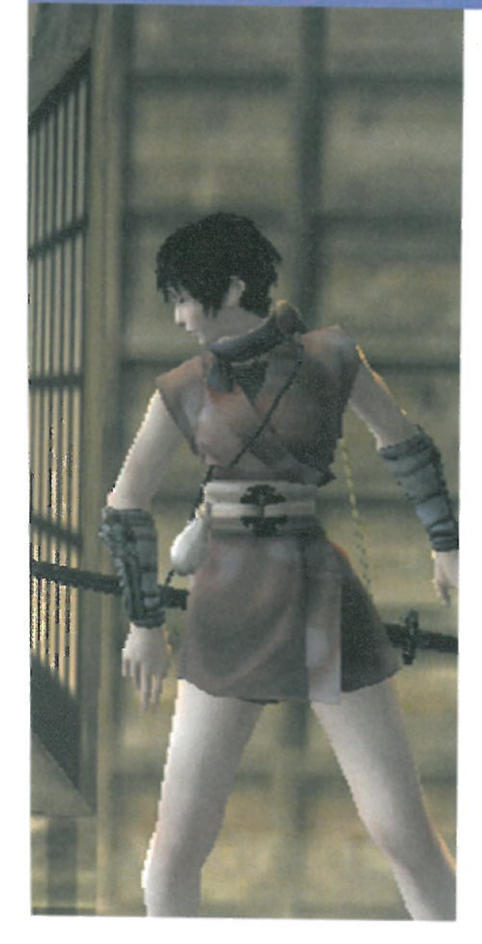
TENCHU FATAL SHADOWS

Mucho antes de que Snake se hiciera famoso, los ninjas ya hacían estragos colándose en territorio enemigo y repartiendo espadazos.

LOS PIONEROS DE LA INFILTRACIÓN, tanto en la vida real como en las consolas, fueron los asesinos ninja, unos guerreros entrenados para penetrar en las fortalezas enemigas, eliminar a sus objetivos y desaparecer sin dejar el menor rastro. ¿No os apetecería meteros en la piel de uno de ellos? Pues «Tenchu Fatal Shadows», la cuarta entrega de esta serie, nos propone encarnar no a uno, sino a dos de estos ninja (Ayame y Rin, una nueva incorporación) mientras resolvemos una emocionante historia de honor y traición ambientada en el Japón medieval. Nuestra principal arma, además de la espada, los shuriken y demás "cachivaches", será la habilidad de movernos si hacer ruido y eliminar a los centinelas de un golpe.

EL SIGILO SERÁ LO MÁS IMPORTANTE, ya que resultará casi imposible vencer a los samurais que custodian los escenarios en un combate cara a cara. Nuestra única ayuda será la presencia de un indicador en el margen de la pantalla que nos avisará cuando nos vean o simplemente cuando un vigía esté "mosqueado". Además, una de las mayores virtudes del juego estará en la enorme libertad que tendremos para escoger cómo superar cada situación. Claro, según sea nuestro comportamiento, al final de cada nivel recibiremos una "nota" que dependerá del número de víctimas, el sigilo y las pistas que dejemos.

PRIMERA IMPRESIÓN
El desarrollo nos parece muy atractivo, pero falta confirmar si el apartado técnico, uno de los puntos flojos de los juegos anteriores, se ha mejorado.







¡OJO AL DATO!

Un género de moda...
LOS NINJAS INVADIRÁN LAS CONSOLAS

Además de «Tenchu», aún quedan por llegar la esperada secuela de «Ninja Gaiden», «Red Ninja» y la nueva aventura de las «Teenage Mutant Ninja Turtles», con un aire más desenfadado.

Comenzó en PSone...
FUE EL PADRE DE LA INFILTRACIÓN EN 3D

Unos meses antes de que «Metal Gear Solid» revolucionara este género en PlayStation, «Tenchu» ya nos ponía en la piel de un ninja cuyo principal objetivo consistía en eliminar a sus enemigos sin llamar mucho la atención.

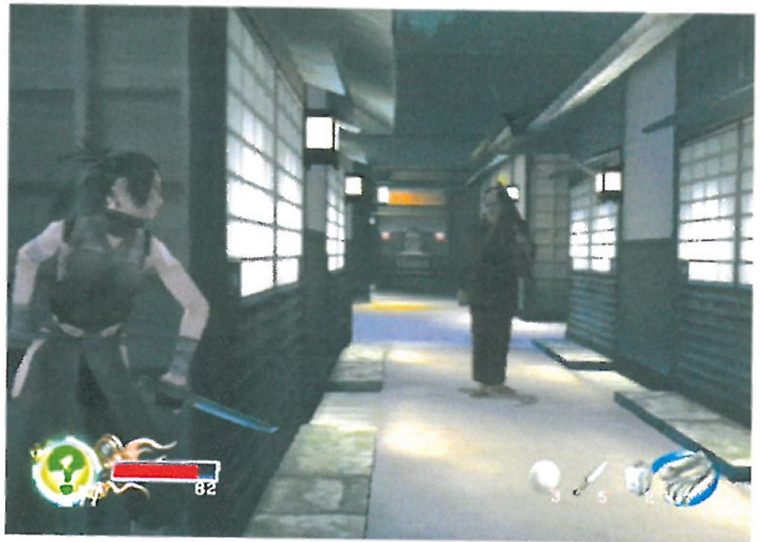


Tenchu Stealth Assassins (PSone)

ESTA AVENTURA NOS PROPONDRÁ INFILTRARNOS UTILIZANDO TODOS LOS RECURSOS DE UN ANTIGUO GUERRERO NINJA



LOS COMBATES, con la espada o utilizando nuestras manos, resultarán bastante complicados. A pesar de eso, en algunos momentos no podremos evitarlos.



LA ATENCIÓN DE LOS ENEMIGOS saldrá reflejada en el margen inferior izquierdo de la pantalla. De momento sólo han escuchado un ruido, no hay que preocuparse.



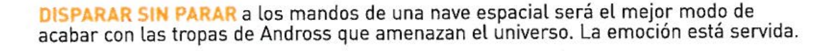
PODREMOS SUBIR AL TEJADO para seguir desde allí los movimientos de los centinelas enemigos.



LAS ARMAS SECUNDARIAS se seleccionarán antes de cada escenario y su uso estará bastante limitado.



LOS NIVELES recrearán las localizaciones típicas del Japón medieval: bosques de bambú, pueblos, cuevas...



DISPARAR SIN PARAR a los mandos de una nave espacial será el mejor modo de acabar con las tropas de Andross que amenazan el universo. La emoción está servida.





LAS CLAVES

1 LOS DISPAROS EN EL ESPACIO volverán a convertirse en los protagonistas de «Starfox». Los tiroteos serán rápidos y muy espectaculares.



2 PODREMOS BAJAR DE LA NAVE y combatir a pie o pilotar un tanque. En algunos niveles será necesario alternar entre estos tres modos de juego.



3 EL MULTIJUGADOR a pantalla partida será una de las opciones más entretenidas.



- Abril
- Nintendo
- Shoot'em up

STARFOX ASSAULT

Si creéis que vuestro perro es listo porque os trae las zapatillas, veréis cómo se las arregla este zorro pilotando su nave espacial.

LAS GRANDES BATALLAS EN EL ESPACIO no son patrimonio exclusivo de "Star Wars", y si no que se lo digan a Fox y a su cuadrilla de animales, que llevan pilotado sus naves desde los tiempos de Super Nintendo. Después del corto periplo aventurero del anterior «Starfox Adventures», nuestro equipo favorito volverá a embarcarse en un trepidante juego de disparos en el que, a pie, en un tanque o bien a los mandos de un caza, tendremos que darle su merecido a centenares de enemigos, que llenarán nuestra pantalla de rayos láser, explosiones y maniobras imposibles. Y todo a lo largo de 10 niveles en los que, además de disparar, tendremos que salvarle el pellejo a nuestros compañeros.

TAMBIÉN PODREMOS LUCHAR CON TRES AMIGOS en el multijugador a pantalla partida. Y lo mejor de todo es que el desarrollo no perderá ni un ápice de la emoción: los mismos escenarios, las armas... ¡incluso se mantendrá la posibilidad de cambiar de vehículo! Para ponerle la guinda a este planteamiento, la realización técnica será otro de los puntos fuertes, y nos ofrecerá alguno de los entornos más grandes y detallados del género. ¿Todavía queréis más? Pues «Starfox» también incluirá el clásico «Xevious», para que disfruten los nostálgicos. Con una oferta así, cualquiera está dispuesto a viajar al espacio y luchar como un... ¡animal! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Estábamos deseando recuperar esta saga en GameCube, aunque, a primera vista, parece que no resulta tan innovador como la entrega anterior.





¡OJO AL DATO!

Sus nuevos creadores...
ESTE CAPÍTULO LO HA PROGRAMADO NAMCO
Es la primera vez que esta compañía, que destaca por ser creadora de las sagas «Tekken», «Soul Calibur», «Ridge Racer» o «Ace Combat», se encarga de la serie «Starfox», aunque, visto el resultado, no nos extrañaría que repitieran dentro de poco.

Salió hace tres años...
LA ENTREGA ANTERIOR FUE UNA AVENTURA
Fue el último trabajo de Rare para la consola de Nintendo, y cuando apareció se convirtió en uno de los juegos más espectaculares de todo el catálogo de GameCube.



«Starfox Adventures»

EL NUEVO «STARFOX» RECUPERARÁ EL ESTILO DE "SHOOT'EM UP" QUE HIZO FAMOSA A ESTA SAGA EN SUPER NINTENDO Y N64



EL TANQUE va a ser el vehículo más difícil de controlar, aunque también es el más potente. En los niveles "terrestres" es esencial para derrotar a los enemigos finales.



LAS BATALLAS ESPACIALES no nos permitirán movernos con total libertad, sino que en la mayor parte de los escenarios seguiremos un camino predefinido.


EL MULTIJUGADOR incluirá los modos clásicos como el "todos contra todos" o los combates por equipos.

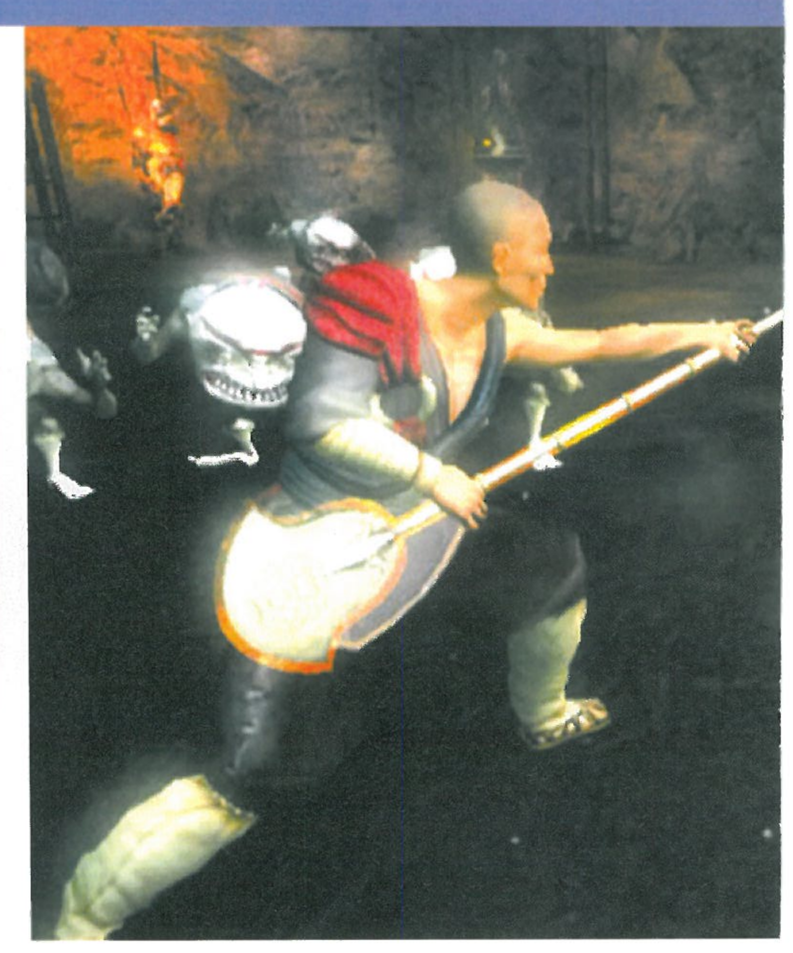


LOS 10 ESCENARIOS tendrán diferentes atmósferas, e incluirán escenarios conocidos, como Dinosaur Planet.



EN LAS FASES A PIE usaremos un arsenal variado, desde lanzacohetes al clásico rifle de francotirador.





LA HISTORIA de «Jade Empire» combinará elementos reales de la China imperial con otros completamente fantásticos, como este "monstruito" al que deberemos vencer.



LAS CLAVES

1 LA PERSONALIZACIÓN del personaje principal al comienzo de la aventura. Podremos elegir su apariencia, voz y su principal estilo de lucha .



2 LOS ESTILOS DE LUCHA, muy diferentes entre sí, que permitirán una gran versatilidad en cada uno de nuestros personajes.



3 LOS COMPAÑEROS que se nos unirán durante la aventura serán de gran ayuda.



- Abril
- Bioware
- Acción

JADE EMPIRE

Si la cultura china os suena a rollitos de primavera, os hace falta jugar a una aventura como esta para conocer toda su riqueza.

LA ANTIGUA CHINA ES EL LUGAR ELEGIDO para ambientar este nuevo y revolucionario juego de rol, en el que se mezclarán acción, combate y aventura a partes iguales. En él adoptaremos el papel de un joven aprendiz de artes marciales que se entrena duro para conseguir dominar los distintos estilos que conforman este milenario arte. Sin embargo, su vida cambiará cuando una serie de amenazas se ciernan sobre el imperio de Jade, lo que le obligará a viajar por localizaciones como La tierra de los Aullidos de los Espíritus o la Ciudad Imperial, entre otras, que serán tan peligrosas como bellas. Durante nuestro viaje nos encontraremos con multitud de enemigos, tanto humanos como sobrenaturales, a los que podremos vencer con la ayuda de varios personajes que se irán uniendo a nuestra honorable causa

LAS HABILIDADES SERÁN FUNDAMENTALES para salir airosos de los combates, ya que podremos adaptar nuestro propio estilo de lucha al personaje según nuestras preferencias. La clave estará en que nos encontraremos más de 30 estilos diferentes. ¡Una cifra impresionante!

El nivel técnico también promete ser realmente bueno, con escenarios muy amplios y realizados con extremo cuidado, lo que dará al juego una fuerza visual enorme. Ahora sólo queda esperar apenas un mes para ver si esta mezcla de géneros resulta ser tan buena como promete.

PRIMERA IMPRESIÓN

Su interesante historia y los más de 30 estilos diferentes de lucha hacen presagiar una aventura de gran profundidad.

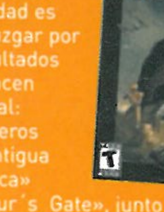




¡OJO AL DATO!

Una edición de lujo...
SE LANZARÁ UNA EDICIÓN ESPECIAL CON CONTENIDOS EXTRA
El mismo día del lanzamiento, junto a la edición normal se lanzará otra especial en la que habrá un personaje jugable inédito junto a otro estilo de lucha sólo presente en esta edición de coleccionista.

Aventureros expertos...
BIOWARE, JUEGOS CON HISTORIA Y DE CALIDAD
Esta gran desarrolladora americana está especializada en juegos de rol, y la verdad es que a juzgar por los resultados no lo hacen nada mal: «Caballeros de la Antigua República» y «Baldur´s Gate», junto a «Neverwinter Nights» son algunos de los últimos éxitos que hemos podido disfrutar.



LA ACCIÓN Y EL ROL SE COMBINARÁN EN UN TÍTULO DONDE LAS ARTES MARCIALES TENDRÁN UN GRAN PROTAGONISMO



LAS MAGIAS no faltarán en un juego de rol de este calibre. Para poder usarlas tendremos que haberlas aprendido de los distintos maestros del imperio de Jade.



LOS ESCENARIOS tendrán una gran fuerza visual. Los aficionados a la cultura china no tardarán en reconocer los diferentes iconos orientales de cada localización.



LOS COMBATES serán espectaculares. Podremos usar el conocido "tiempo bala" durante un tiempo limitado.



LAS ARMAS serán nuestras mejores aliadas en las situaciones comprometidas. Fijaos en sus "espaditas".



EL GRUPO que formemos conforme la historia avance nos permitirá combinar los distintos estilos de lucha.



ESTE NOVEDOSO JUEGO DE ROL nos propondrá una fórmula de lo más atractiva: juntarnos con nuestros amigos para cazar decenas de animales salvajes.





LAS CLAVES

1 **CAZAR GRANDES ANIMALES** será nuestra tarea principal en la aventura, aunque no la única: también habrá que cocinar, explorar, etc.



2 **EL MODO ONLINE** nos permitirá salir de caza con otros tres amigos. La cooperación entre todos será fundamental para poder avanzar en el juego.



3 **EL APARTADO TÉCNICO** sorprenderá con el detalle de sus decorados y animales.



- Mayo
- Capcom
- RPG

MONSTER HUNTER

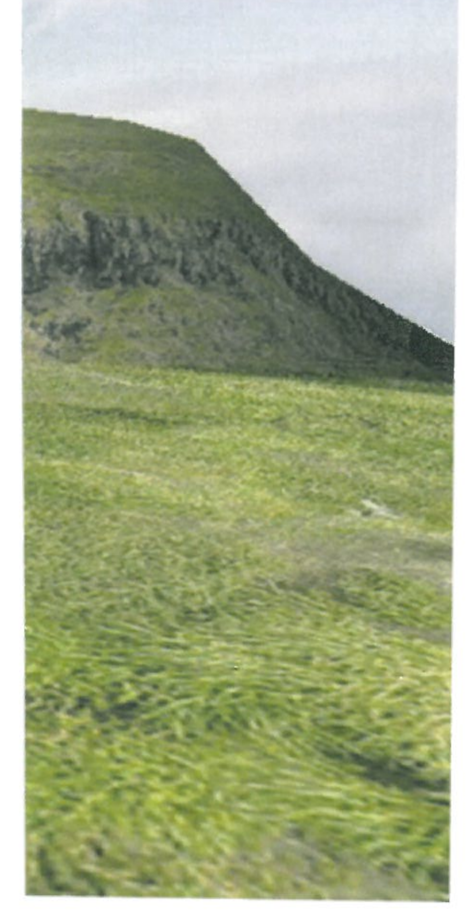
Salir de caza es una actividad normal... ¡siempre y cuando no haya que atrapar animales como los que aparecen en esta aventura!

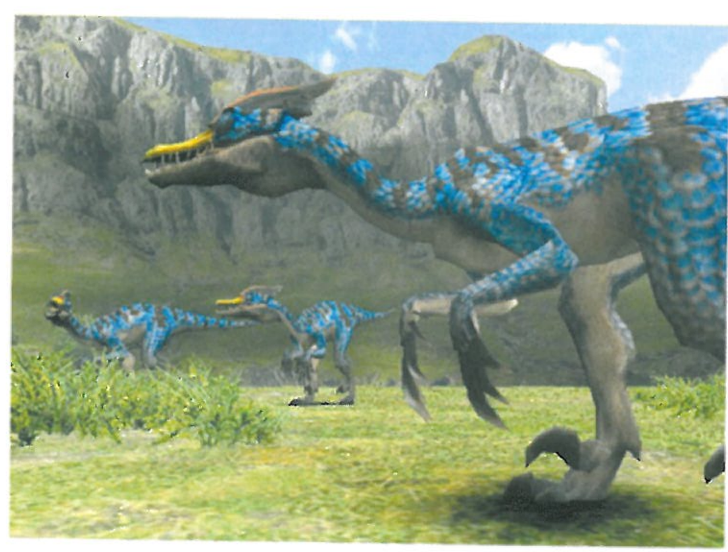
ESTE ORIGINAL JUEGO DE ROL CON TINTES DE AVENTURA nos propondrá dejar nuestra ocupación habitual para convertirnos, así de golpe, en cazadores de animales salvajes. Al principio tendremos que crear el personaje que queramos, y con él deberemos realizar un montón de misiones, todas ellas muy variadas. Al principio serán bastante asequibles (cazar animales mansos, cocinar carne, etc.) pero a medida que avancemos las cosas se irán complicando. Por suerte, con el dinero que consigamos tras completar cada tarea podremos comprar nuevas armas y objetos que nos harán la vida más fácil. Como veis, el desarrollo del juego promete y los combates en tiempo real contra los animales aportarán el componente de acción necesario.

→PERO SERÁ EN EL MODO ONLINE donde encontraremos la verdadera gracia del juego. Podremos jugar junto a otros tres compañeros y unir fuerzas para cazar. Así, por ejemplo, mientras dos miembros distraen a una presa, los otros dos pueden atacar por sorpresa para capturarla. Como supondréis, en esta modalidad, la estrategia y la cooperación serán claves para superar las misiones. Por otro lado, el título ofrecerá un apartado gráfico muy aparente, en el que destacarán los amplios escenarios y el modelado de todas las bestias. Id afilando vuestros cuchillos porque en un mes se abre la temporada de caza...mayor.

→PRIMERA IMPRESIÓN

Las partidas online para cuatro jugadores prometen ser muy entretenidas. Esperemos que el modo offline esté a la altura.







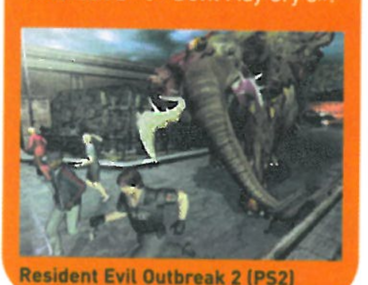
¡OJO AL DATO!

Se adelanta al esperado «Resident Evil Outbreak 2»
EUROPA POR FIN JUGARÁ ONLINE CON CAPCOM

Aunque «RE Outbreak» era el título destinado a convertirse en el primer juego online de Capcom para Europa, el hecho de que al final saliera offline va a permitir a «Monster Hunter» tener el honor de ser el primero.

Un productor de garantías
TSUYOSHI TANAKA PONDRÁ SU SELLO

Aunque puede que su nombre no os suene tanto como el de Shigeru Miyamoto, sabed que este hombre ya ha producido juegos de gran nivel como «RE Outbreak 2» o «Devil May Cry 3».



Resident Evil Outbreak 2 (PS2)

UN INTERESANTE MODO ONLINE Y UN ELABORADO APARTADO GRÁFICO SERÁN LAS CARACTERÍSTICAS MÁS NOTABLES DE ESTE RPG



PARA AVANZAR EN LA AVENTURA tendremos que ir superando diversas misiones, como despiezar a las criaturas o encontrar nuevos territorios para salir de caza.



PARA CAZAR ANIMALES TAN GRANDES COMO ESTOS sin que nos cueste la vida tendremos que utilizar bien la cabeza y planificar una buena estrategia.



SERÁ POSIBLE CREAR EL PERSONAJE que queramos y ponerle un nombre, elegir su cara, corte de pelo...



CHARLAR CON DECENAS DE PERSONAJES será importante para conseguir objetos o información.

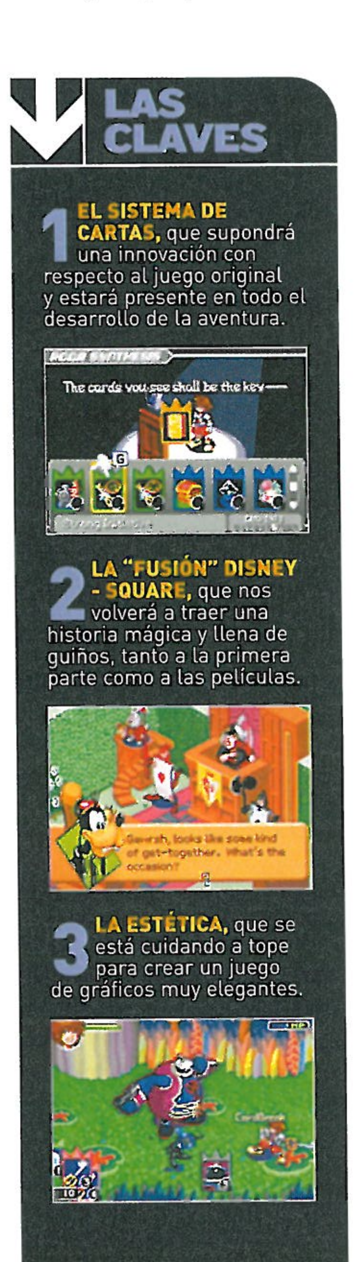


HABRÁ UN BUEN NÚMERO DE ESPECIES a las que podremos dar caza. Estos son los de más mansos.



SORA TENDRÁ QUE EXPLORAR montones de parajes sacados de las películas de Disney, a la par que acaba con los enemigos y averigua cómo seguir adelante.





LAS CLAVES

1 EL SISTEMA DE CARTAS, que supondrá una innovación con respecto al juego original y estará presente en todo el desarrollo de la aventura.

2 LA "FUSIÓN" DISNEY - SQUARE, que nos volverá a traer una historia mágica y llena de guiños, tanto a la primera parte como a las películas.

3 LA ESTÉTICA, que se está cuidando a tope para crear un juego de gráficos muy elegantes.

- Mayo
- Square - Enix
- Rol

KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES

Los héroes de Disney y Square se reunirán por primera vez en GBA para enfrentarse a un castillo que les roba... ¡sus recuerdos!

CUANDO SALIÓ «KINGDOM HEARTS» EN PS2 no tardó en convertirse en todo un clásico, y ahora Disney y Square-Enix pretenden repetir la hazaña en GBA: unirán a sus personajes más carismáticos en un juego de rol desbordante de imaginación, protagonizado de nuevo por el muchacho Sora, Donald y Goofy.

Nuestros tres amigos tendrán que enfrentarse al castillo Oblivion, donde volverán a visitar los lugares que superaron en su primera aventura, como Agrabah, Halloween Town o El País de las Maravillas. La diferencia estribará en que, en esta ocasión, tanto ellos como los habitantes de esos lugares están olvidando lo que ocurrió en el pasado. Algo les roba sus recuerdos y habrá que averiguar qué fuerza mágica se esconde tras ese misterio.

NOSOTROS CONTROLAREMOS A SORA tanto en las partes de exploración como en los combates (que otra vez serán en tiempo real), pero en estos últimos recibiremos la ayuda de Donald, Goofy y muchos otros personajes. Sin embargo, habrá una gran novedad, y es que usaremos barajas de cartas para afrontar los combates. Para lanzar un golpe efectivo, por ejemplo, necesitaremos una carta de ataque con un valor más alto que la de nuestro enemigo. La gracia estará, claro, en distribuir bien nuestra baraja, y además necesitaremos cartas especiales para abrir puertas hacia las siguientes estancias en las partes de exploración. Suena curioso, ¿eh? Pues en un mes veremos hasta dónde llega esta mágica propuesta. HC

PRIMERA IMPRESIÓN
Visualmente parece impecable y la historia promete mucho, pero habrá que ver si la mecánica de juego no se hace reiterativa.





¡OJO AL DATO!

Ya ha salido allí...
ESTÁ TRIUNFANDO EN EE.UU. Y JAPÓN
Este juego ya ha salido tanto en Japón como en Estados Unidos, y está despertando un enorme interés entre los usuarios. De hecho, en sólo dos meses ya ha vendido ya nada menos que dos millones de copias. ¿Repetirá el mismo éxito en España?

Una gran saga...
«KINGDOM HEARTS 2» VA A LLEGAR PRONTO A PS2
Hace unos dos años que salió el primer "Kingdom Hearts" en Play2, que tuvo una muy buena acogida. Ahora, Square - Enix da los últimos retoques a su secuela, prevista para fin de año.

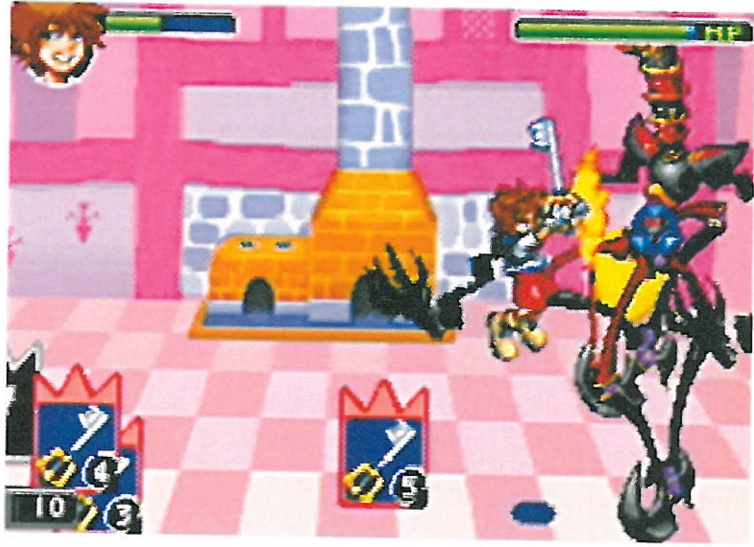


Kingdom Hearts 2 (PS2)

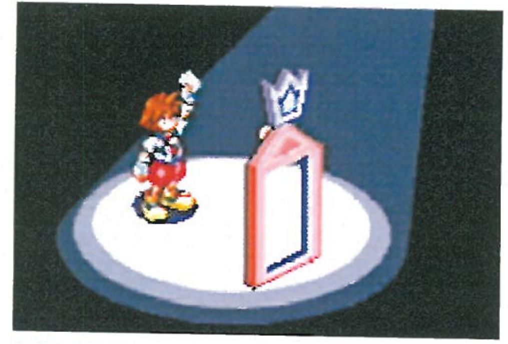
SORA, DONALD Y GOOFY VOLVERÁN A LUCHAR E INVESTIGAR MIENTRAS SE CRUZAN CON ESTRELLAS DE DISNEY Y SQUARE



EL CASTILLO SE DISTRIBUIRÁ POR PLANTAS, en las que podremos resolver la trama del juego junto a Donald y Goofy. Los textos estarán en castellano, claro.



USAR LAS CARTAS será especialmente importante en los combates. Deberemos elegir una a todo correr y usarla para atacar, invocar a un amigo o recuperarnos.



PARA ABRIR PUERTAS necesitaremos cartas con un número determinado o con algún atributo especial.



OTROS PERSONAJES FAMOSOS aparecerán en el juego. Mirad a Jack, de "Pesadilla antes de Navidad".



LA INTRO DEL JUEGO os sorprenderá, ya que será un larguísimo vídeo de una calidad realmente asombrosa.

basado en hechos reales







www.brothersinarmsgame.com

www.ubisoft.es


















ESTOS SON SUS ACOMPAÑANTES:

El Padrino

Fear & Respect

Total Overdose

Y NO OS PERDÁIS...

- 25 to Life
- Crime Life: Gang Wars
- Narc
- 50 Cent: Bulletproof



EL POLI ESPAÑOL LIDERA A LOS RIVALES DE «GTA: SAN ANDREAS»

TORRENTE TOMA EL MANDO DE LA ACCIÓN

Si os gustó «GTA: San Andreas» estáis de suerte, porque este año va a aparecer una nueva hornada de juegos que piensan seguir su estela ¡y la encabeza Torrente, el policía más casposo! En ellos encontraremos gran libertad de movimientos, acción a mansalva, temática adulta y, sobre todo, unos argumentos en los que las mafias serán las grandes protagonistas. Tened cuidado, porque estos tipos duros os esperan en las próximas páginas, y pueden dejar vuestra consola hecha un colador de tanto disparo.

¡PRIMERAS IMÁGENES DE JUEGO REAL!

TORRENTE HAR DE LAS SUYAS e esta esperada y desternillante aventura de acci al estilo «GTA», e la que habrá que superar misione tanto a pie como volante de vehicu

PS2 Y XBOX | VIRGIN/VIRTUAL TOYS | SEPTIEMBRE

TORRENTE 3

Apatrullando por Madrid



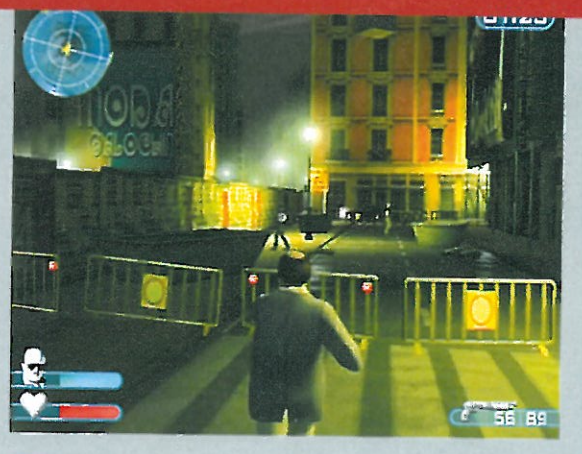
EL ARGUMENTO estará inspirado en la peli que se está terminando de rodar. Su trama permanece aún en secreto, pero parece que la acción comenzará en un avión en el que viajará Torrente junto a unos delincuentes que intentarán secuestrarlo. Como buen policía, nuestro... ejem, héroe lo impedirá y luego saltará en paracaídas ¡sobre Madrid!

EL DESARROLLO de «Torrente 3» será increíblemente variado y estará influenciado por juegos como «GTA», si bien tendrá su propia personalidad. Para avanzar en la aventura tendremos que ir solventando distintas misiones, muchas sacadas directamente de la película, aunque también nos encontraremos una buena cantidad de situaciones nuevas. La acción será el denominador común de todas ellas, así que tan pronto tendremos que perseguir a unos sospechosos para detenerlos como, tiempo después, hacer labores de taxista para recaudar dinero.

La libertad de acción será total y podremos hacer en cualquier momento lo que se nos antoje: montarnos en un vehículo "prestado", molestar a los transeúntes... ¡y hasta coger el Metro! Y es que uno de los puntos más atractivos de «Torrente 3» será precisamente ese, que tendremos todo Madrid a nuestra disposición. El equipo español de Virtual Toys, los desarrolladores del juego, están "currándose" un mapeado de ¡100 kilómetros ▸▸

TORRENTE

Este curioso, retorcido, casposo y en ocasiones desagradable detective es uno de los personajes más populares en nuestro país. Y no es para menos, puesto que gracias a sus aventuras nos hemos partido de risa innumerables veces.





EL GENIAL TORRENTE NOS OFRECERÁ UNA ALOCADA AVENTURA DE ACCIÓN CON LA QUE NOS PARTIREMOS DE RISA



ADEMÁS DE LAS MISIONES, en el juego podremos participar en varios minijuegos, como ligar con chicas, robar bufandas del Real Madrid, etc.

EL MAPEADO

Conoceremos a fondo Madrid

Toda la acción de «Torrente 3» se va a desarrollar en Madrid. Y para que os hagáis una idea de la extensión que tendrán los escenarios, sabed que los programadores piensan reproducir unos 100 kilómetros cuadrados de la capital, cifra del todo impresionante. Gracias a ello podremos darnos una vuelta por la Puerta del Sol para, acto seguido, andar un poquito para plantarnos en el Palacio Real. ¡Será una forma barata y cómoda de hacer turismo!

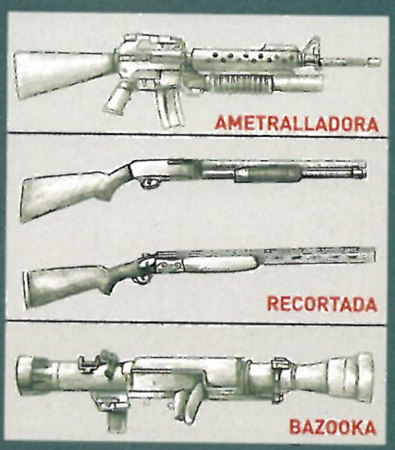


DETALLADO AL MÁXIMO

En busca del realismo total

Los desarrolladores están poniendo especial esmero en pulir todos los detalles que rodearán a la aventura de Torrente. Para que os hagáis una idea, os presentamos cómo están diseñando dos de los elementos más importantes del juego: las armas y los vehículos. Como veis, tienen un aspecto magnífico.

Armas

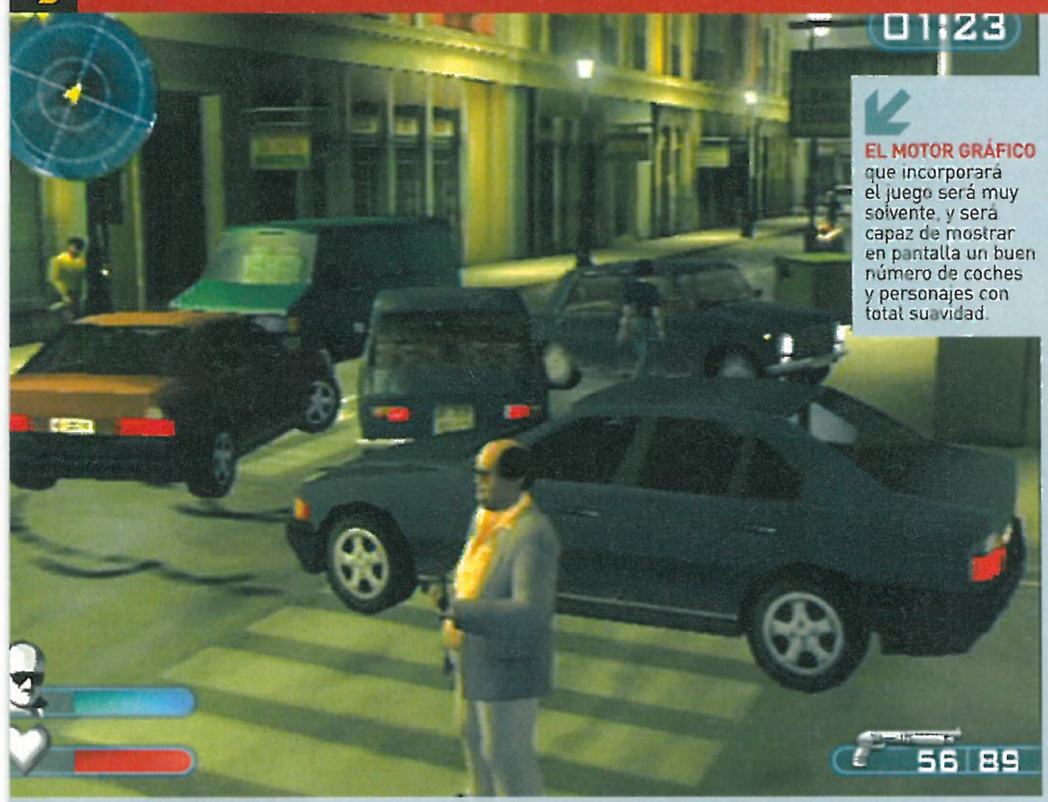


PARA "APATRULLAR" LA CIUDAD, Torrente podrá echar mano de un buen surtido de armas. Aquí veis tres de ellas, pero también encontraremos pistolas, machetes, lanzallamas, uzis, bates de béisbol o rifles automáticos. ¡Qué peligro cuando caigan en manos de Torrente!

Vehículos



PARA MOVERSE POR LA CIUDAD, Torrente podrá subirse a cualquier vehículo que se encuentre por las calles. Habrá más de 60 en total (incluyendo motos, bicicletas y hasta camiones de la basura) y, aunque no serán reales, todos estarán inspirados en modelos de verdad.



EL MOTOR GRÁFICO que incorporará el juego será muy solvente, y será capaz de mostrar en pantalla un buen número de coches y personajes con total suavidad.



LA LIBERTAD DE MOVIMIENTOS será absoluta. Podremos hacer lo que nos parezca en cada momento: salir de copas, ir al Metro, darnos una vueltecita...

¡TIENE UN HIJO!



Torrente y compañía

Como en toda aventura que se precie, podremos interactuar con un montón de personajes diferentes, unos buenos y otros no tanto. Éste que veis en la imagen es Manolito, el hijo de Torrente, que en la película estará representado por Carlos Latre. En el juego las caras no serán reales, pero su aspecto se parecerá bastante.





cuadrados! y quieren que resulte lo más fiel posible a la ciudad real. Para que os hagáis una idea, nos han contado que están utilizando la última tecnología de fotografía vía satélite para conseguir el máximo realismo en las calles, plazas, monumentos, edificios importantes, mobiliario urbano y todo lo que se os ocurra. Nosotros ya hemos visto el juego, y os aseguramos que va a ser una auténtica gozada darse una vuelta virtual por la ciudad.

LA PERSONALIDAD DE TORRENTE también quedará bien reflejada en el juego. Además de gozar de un modelado perfecto y estar doblado por el propio Santiago Segura, nuestro personaje tendrá un perfil llamado "Torrentismo", dividido en varios aspectos (forofismo por el Atleti de Madrid, sexualidad, autoconfianza, etc.), que podremos ir evolucionando a lo largo del juego. Cada una de estas aptitudes nos servirá para superar situaciones puntuales (ligar con chicas, convencer a la gente, etc.) así que habrá que ir depurándolas poco a poco, aunque ya os podéis imaginar que el sentido del humor típico de la saga estará siempre presente.

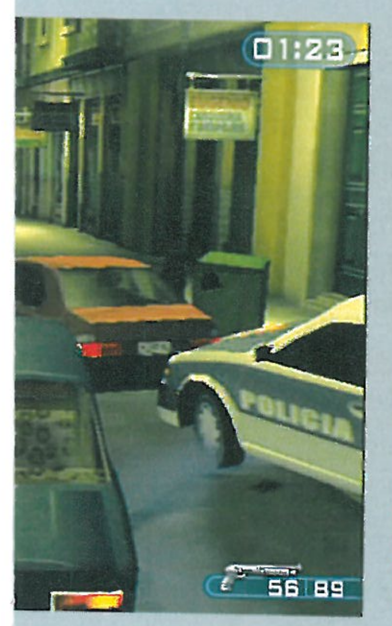
Y ya para finalizar, el apartado gráfico no tendrá nada que envidiar a los grandes del género. Aunque la versión del juego que vimos era bastante preliminar, os aseguramos que tanto en PS2 como en Xbox mostraba un motor gráfico sólido, capaz de gestionar sin problemas extensos entornos por los que se movían una buena cantidad de personajes y vehículos (por cierto, habrá más de 60 diferentes). Como veis, esta aventura "made in Spain" tiene todas las papeletas para repetir en las consolas el mismo éxito que ya ha cosechado en el cine. HC







EL SENTIDO DEL HUMOR estará bien presente y nos reiremos de lo lindo con algunos detalles: fijaos en el cartel que pone "grasa burguer con queso". ¡Tremendo!

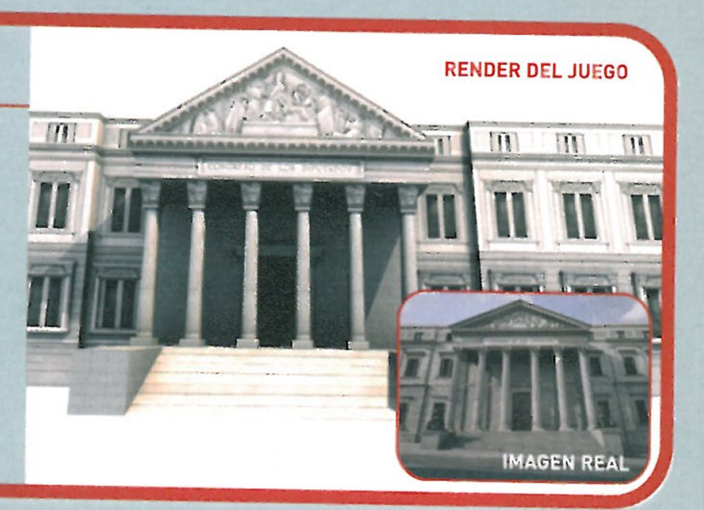




LA CIUDAD

De Madrid... ¡al cielo!

Como ya os hemos contado, uno de los grandes atractivos que nos brindará el título será la posibilidad de darnos una vuelta por Madrid. Los diseñadores gráficos quieren que la sensación de estar en la capital española sea total, y por eso se están volcando para conseguir que los edificios, monumentos, calles y demás sean lo más fieles a la realidad posible. Aquí tenéis un claro ejemplo: el Palacio de Congresos, que tiene un aspecto increíble. ¿Qué opináis?



RENDER DEL JUEGO

IMAGEN REAL

¡ENTREVISTA EXCLUSIVA!

Hablamos con Santiago Segura

Santiago Segura, el director y protagonista de «Torrente», hizo un hueco en el rodaje de la tercera peli para contarnos cómo ve él su juego y mandarnos esta foto en primicia:



¿HASTA QUÉ PUNTO ESTÁS IMPLICADO EN EL JUEGO?
Pues lo cierto es que bastante, me he animado e intento supervisar todo lo que se hace. Incluso por primera vez voy a rodar algunas escenas específicamente para el juego. El equipo es fantástico, escuchan mis ideas, las mezclan con las suyas, han capturado mis movimientos para el personaje... en resumen, están haciendo un juego "acojonante" (sé que está mal que yo lo diga, pero es la verdad).

¿«TORRENTE 3» SERÁ MUY FIEL A LA PELÍCULA?
El juego tiene la película como base, pero yo diría que es más divertido haciéndolo interactivo. El jugador encuentra varias opciones, si quiere sigue la trama de la película o si quiere puede vivir momentos de esparcimiento "torrentianos", como por ejemplo darse unas vueltas por ahí o irse de putas. Es un juego "didáctico".

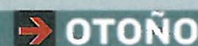
¿CUÁL ES EL ASPECTO QUE MÁS DESTACARÍAS DEL JUEGO?
Es un juego gamberro como la película, donde el jugador puede verse inmerso en el universo Torrente (algo que yo sólo aconsejo como divertimento en forma virtual), perderse por la ciudad y desde conducir un coche hasta parar en un bar y tomarse unas cañas. Como en el juego de PC, también haré la voz de Torrente para que acompañe al jugador, eso me divierte bastante.

¿JUEGAS A LA CONSOLA? ¿CUÁLES SON TUS JUEGOS PREFERIDOS?
Ahora tengo la PS2, pero no juego mucho porque no tengo tiempo, aunque durante el rodaje de "Isi & Disi", donde sólo estaba como actor y tenía más ratos libres, me vicié bastante con Florentino (ese sí que es un vicioso, que hace reuniones con colegas para jugar, y si no, se pone a jugar online). Nos pasábamos todo el día dale que te pego a un juego de carreras de coches "customizados". Le conseguí ganar un par de veces y estaba feliz "como una mona".

EL PROTAGONIS DE LA AVENTUR será un tipo crea por nosotros que tendrá que gana el respeto de los que le rodean realizando varias misiones para la "Familia".







EL PADRINO

El juego que no podrás rechazar

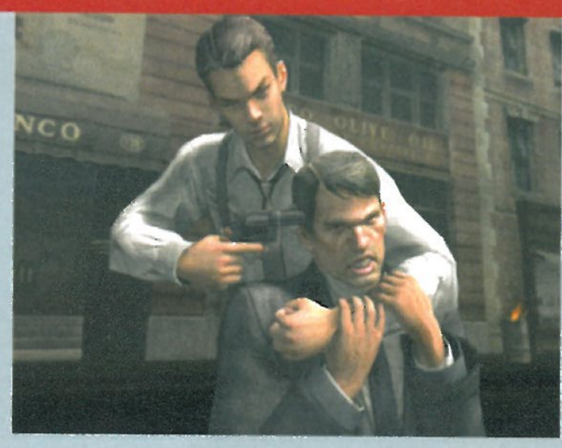
EL ARGUMENTO de «El Padrino» estará basado tanto en la famosa trilogía de cine como en el libro original de Mario Puzo, si bien en el juego nos encontraremos nuevos personajes, escenas y situaciones. Precisamente una de estas caras nuevas será el protagonista, un joven que se iniciará en las malas artes y que aspira a convertirse algún día en un mafioso respetado. Como en la peli, la aventura se desarrollará en el Nueva York de los años 40 y 50, y allí podremos conocer a la "respetable" familia Corleone, con Don Vito a la cabeza (Marlon Brando en el cine), y realizar "trabajitos" para ellos. El barrio neoyorquino de Little Italy será el centro donde tendrá lugar toda la acción, si bien tendremos absoluta libertad de movimientos para desplazarnos por donde queramos.

EL DESARROLLO del juego estará inspirado en la serie «GTA». Por tanto, las misiones que realizaremos (atracar bancos, perseguir a determinados personajes y "lindezas" por el estilo) serán tanto a pie como al volante de vehículos de la época, teniendo siempre presente que gozaremos de una libertad de acción total. Así, ante una situación concreta aparecerá un interfaz que nos permitirá resolverla de formas distintas: con cautela, usando la fuerza... Además, nuestras decisiones afectarán de manera directa al desarrollo y cambiarán el devenir de los acontecimientos. Todo esto, unido a un apartado gráfico impresionante, darán forma a un título que puede cosechar el mismo éxito que la licencia en la que se basa. HC

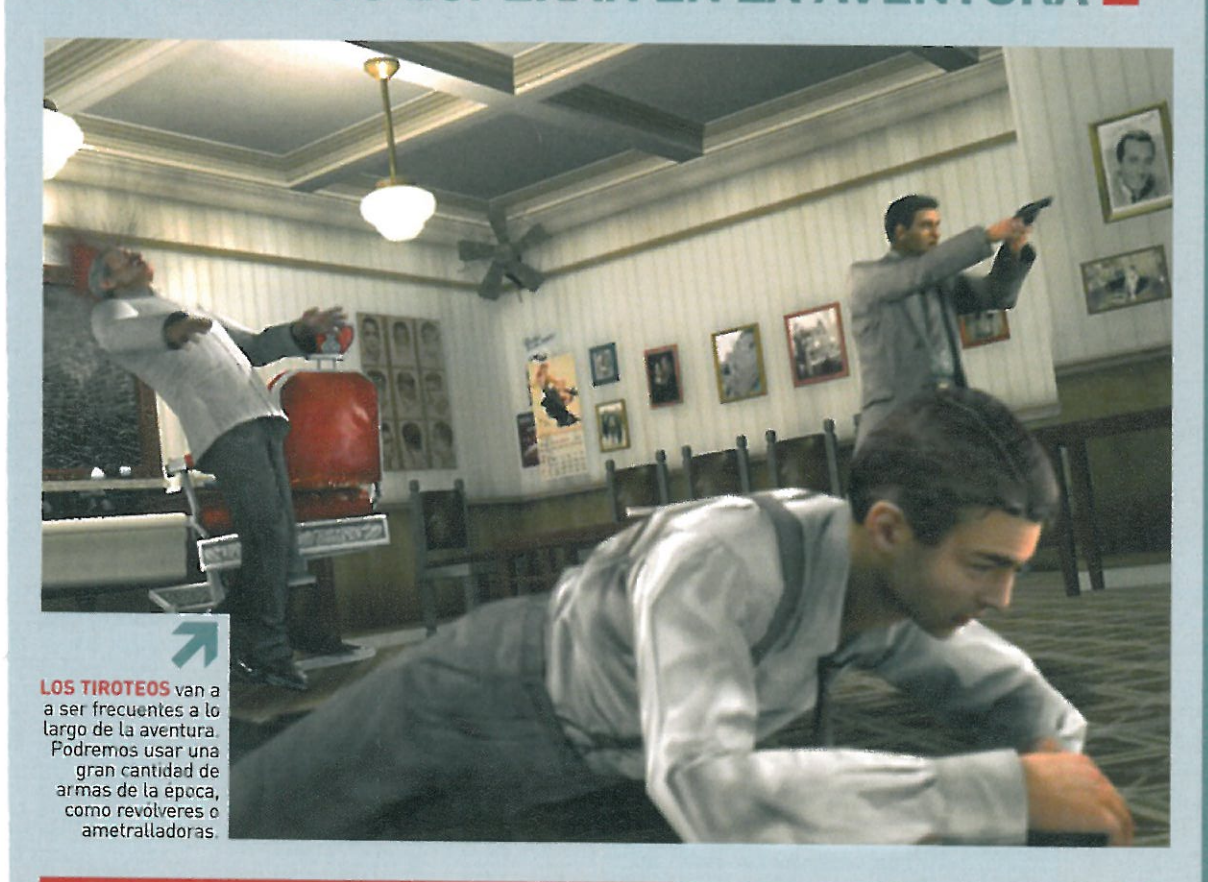
DON VITO

Vito Corleone, interpretado por Marlon Brando, es el capo entre los capos de la mafia. En la aventura tendremos que realizar un buen número de "encargos" para él.





MUCHA ACCIÓN, LIBERTAD TOTAL DE MOVIMIENTOS Y UNA ENORME CALIDAD TÉCNICA NOS ESPERAN EN LA AVENTURA



LOS TIROTEOS van a ser frecuentes a lo largo de la aventura. Podremos usar una gran cantidad de armas de la época, como revólveres o ametralladoras.

LA CIUDAD

Nueva York será el marco ideal

Al igual que sucediera en la trilogía de películas de Warner Bros., toda la acción del juego se desarrollará en la Gran Manzana, ambientada en las décadas de los 40 y 50. Y como podéis comprobar por la imagen que os mostramos, el aspecto va a estar de lo más conseguido. En especial, barrios como Little Italy van a gozar de unos detalles impresionantes, y encima los escenarios tendrán una gran extensión. Si cuidan todo el apartado gráfico tanto como estos decorados, estaremos ante un juego muy vistoso.



UNA GRAN LICENCIA

Será igual que las películas

La trilogía de Francis F. Coppola servirá de inspiración a la aventura para crear todo el apartado gráfico y las distintas situaciones de juego.



LA BODA DE CONNIE CORLEONE nos demuestra el poder de la mafia. Un padre no puede negar los favores que le piden ese día... aunque sea una venganza.



EL INTENTO DE MATAR AL DON por parte de los sicarios de la familia Tattaglia marcará, tanto en el juego como en la película, un giro de los acontecimientos.

Sonny Corleone

EL HIJO DE VITO también aparecerá en el juego y su aspecto será clavadito al que vimos en las películas. ¿A qué se parece muchísimo al actor James Caan?







LOS TIROTEOS contra los miembros de las bandas rivales y la policía serán constantes en la aventura.



EL GUIÓN llevará la firma de John Singleton, el director de películas como "A Todo Gas" o "Baby Boy".



PS2 Y XBOX



MIDWAY

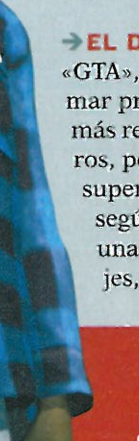
INVIERNO

FEAR AND RESPECT

Así es la vida en los Ángeles

EL ARGUMENTO de esta aventura de acción ha salido directamente de la mente del director de cine John Singleton, el mismo que dirigió "A Todo Gas". La historia nos situará en Los Angeles, más concretamente en South Central, y nos contará la vida de un joven ex-convicto llamado Goldie, un personaje al que "prestará" su imagen el cantante Snoop Dogg. La intención de Goldie será evitar toda clase de problemas para no volver a la "trena", pero por desgracia su sobrino se verá metido en un lío y no le quedará más remedio que volver a meterse en el mundo de las bandas callejeras.

EL DESARROLLO tendrá ciertos parecidos con la serie «GTA», pues nos veremos envueltos en tiroteos, habrá que "tomar prestados" vehículos, etc. Sin embargo, el enfoque será más realista, y no podremos ir por ahí como locos pegando tiros, porque no duraremos ni un segundo. En su lugar, para superar las misiones será necesario ganarnos el respeto. Y según seamos más o menos respetados tendremos acceso a unas armas u otras, podremos hablar con ciertos personajes, etc. Y no sólo eso, sino que nuestras decisiones afectarán directamente al desarrollo de la aventura. Técnicamente, sorprenderá el detalle con que estará realizada la ciudad de Los Ángeles. HC



GOLDIE

Este joven ex-convicto, que estará "interpretado" por el cantante Snoop Dogg, tendrá que ayudar a su sobrino y se verá envuelto en una guerra entre bandas callejeras.



EL REALISMO será total, y si vamos disparando a lo loco contra los enemigos acabaremos como coladores.



GRÁFICAMENTE el título destacará por el modelado de los personajes y la recreación de Los Ángeles.











TOTAL OVERDOSE
Acción a la mexicana

EL ARGUMENTO girará en torno a Ramiro Cruz, un antiguo presidiario que está a punto de ver cómo su vida cambia radicalmente. Su hermano gemelo, un miembro de la brigada DEA, es herido durante una operación encubierta contra el tráfico de drogas y entonces le cae "el marrón": Ramiro debe sustituir a su hermano para seguir adelante con la investigación sin levantar sospechas. La acción va a estar situada en un pueblo fronterizo entre los Estados Unidos y México llamado Los Toros, lugar donde campan a las anchas los cárteles de la droga más peligrosos. Allí Ramiro encontrará algunas evidencias que le pondrán tras la pista de Papa Muerte, un personaje misterioso que podría estar relacionado con la muerte de su propio padre.

EL DESARROLLO de esta aventura de acción mezclará las peleas con los tiroteos y las persecuciones. Tendremos una gran libertad de movimientos y podremos afrontar las más de 20 misiones que incluirá el título de distintas formas, a las que podrán añadirse 30 más extra. Sin embargo, la novedad más significativa será el "Xtreme Action System", un sistema de puntuación que nos recompensará por realizar acciones espectaculares, como provocar explosiones, disparar a un enemigo mientras saltamos, etc. ¡Y no veáis qué regalos nos estarán esperando!: armas especiales, más munición... HC

← RAMIRO

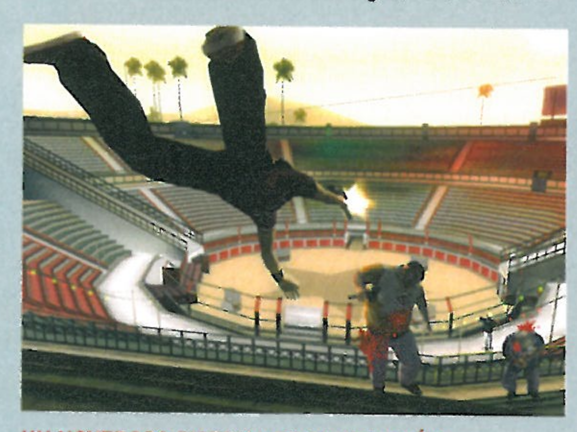
Ramiro Cruz se verá metido "de rebote" en una investigación policial relacionada con el tráfico de drogas, que además le pondrá tras la pista del asesino de su padre.



MÁS DE 20 ARMAS ESPECTACULARES serán nuestras mayores aliadas en este prometedor título de acción.



LAS NUMEROSAS MISIONES podrán ser resueltas de diversas maneras: actuando con sigilo, "a lo bestia"...



UN NOVEDOSO SISTEMA DE PUNTUACIÓN nos recompensará por realizar acciones así de alucinantes.



LA GAMA DE MOVIMIENTOS que podrá realizar Ramiro será impresionante. ¡En total sumarán más de 60!

PLAYSTATION 2 | EIDOS | JUNIO

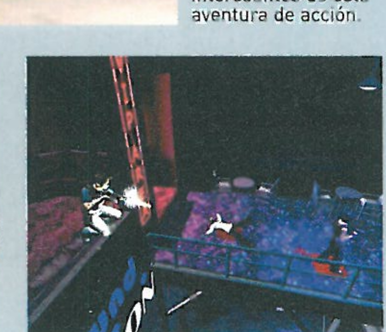
25 TO LIFE

Las dos caras de la moneda

Esta variadísima aventura de acción nos propondrá convertirnos tanto en policías como en delincuentes para vivir las situaciones más diversas. Y es que, según la fase en la que nos encontremos, nos tocará convertirnos en policías y perseguir a una banda de delincuentes que azota las calles o, por el contrario, asumir el papel de unos atracadores de bancos que deben huir de los agentes de la SWAT. Además, el juego incluirá un explosivo modo online para 16 jugadores en el que podremos soltar mucha adrenalina y, quizá lo más interesante de todo, un editor para crearnos los personajes a medida. Para redondearlo todo, «25 to Life» contará con escenarios muy bien diseñados y totalmente interactivos, una banda sonora hip-hop total que se adaptará a la acción como anillo al dedo y compatibilidad con el auricular USB de PS2 para hablar con otros jugones. HC

UN MODO ONLINE y un editor de personajes serán las opciones más interesantes de esta aventura de acción.





PS2 Y XBOX | KONAMI | INVIERNO

CRIME LIFE: GANG WARS

Peleas a ritmo de Hip-Hop

Este juego de acción girará en torno al oscuro mundo de las bandas callejeras y, cómo no, de los continuos enfrentamientos entre sí y, por supuesto, de ellas con la policía. La aventura tendrá lugar en una ciudad ficticia llamada Grand Central City y nosotros nos convertiremos en Tre, un integrante de una de esas bandas que tendrá como objetivo proteger a los miembros de su clan y evitar que les extorsiones, maltraten o incluso liquiden. El desarrollo de la aventura estará cargado de acción y en las peleas podremos utilizar tanto los puños como una buena cantidad de armas. Eso sí, «Crime Life» estará más cerca de un beat´em up con toques de aventura que de un «Grand Theft Auto», por lo que no tendremos tanta libertad de acción. Aún así, esta apuesta de Konami tiene muy buena pinta. HC



ESTE BEAT´EM UP tratará de plasmar la crudeza de las peleas entre las bandas callejeras de una ciudad ficticia.






PS2 Y XBOX **MIDWAY** **MAYO**

NARC

¡Acaba con el tráfico de drogas!

Luchar contra el tráfico de drogas es lo que nos propone esta interesante aventura de acción en la que podremos controlar a dos hombres, Jack Forzenski y Marcus Hill. Cada uno de ellos tendrá sus propios atributos y características, y junto a ellos tendremos que desmantelar una poderosa organización llamada KRAK, que se dedica al tráfico de drogas internacional. Para ello habrá que superar una buena cantidad de niveles y manejar con maestría un variado arsenal, que incluirá desde ametralladoras a recortadas, pasando por rifles de francotirador. Otro de los grandes atractivos del juego será la gran cantidad de acciones que podremos realizar con los personajes y su vistoso apartado gráfico, en el que se sucederán espectaculares explosiones, efectos de luces dinámicos y otras virguerías. Atentos, porque puede convertirse en una gran sorpresa. HC



CONTROLAR A DOS PERSONAJES será uno de los alicientes de esta aventura, en la que combatiremos el tráfico de drogas.











PS2 Y XBOX



VIVENDI **SIN DETERMINAR**

50 CENT: BULLETPROOF

Rap en la Gran Manzana

El popular cantante de rap 50 Cent será el protagonista de esta aventura, que nos hará trasladarnos a los bajos fondos de Nueva York. Allí controlaremos a un tipo duro que se verá envuelto en una conspiración de carácter internacional y de la que tendrá que salir vivo utilizando lo que mejor sabe: sus armas. Por tanto, en el juego podéis esperar tiroteos a mansalva, gran libertad de movimientos y, en general, un nivel de violencia bastante subido de tono. Todo ello, por supuesto, acompañado de una banda sonora a ritmo de rap. HC



UN FAMOSO CANTANTE DE RAP será el protagonista de este título de acción, que se desarrollará en NY.







CONCURSO

¡PARTICIPA AHORA CON TU MÓVIL Y GANA UNO DE LOS ESTUPENDOS PREMIOS QUE SORTEAMOS!

TIMESPLITTERS
FUTURO PERFECTO

SORTEAMOS:
20
lotes de: Camiseta + juego para PlayStation 2

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra timehc** seguida de un espacio y a continuación tus **datos personales** (nombre, apellidos, dirección, código postal y localidad donde vives).

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1.-Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.-Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.-Los premios no serán canjeables por dinero.
4.-No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.-Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6.-El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.-Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de abril de 2005.



NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 13 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 84

«DEVIL MAY CRY 3» vuelve a PS2, lo que significa el retorno de uno de los personajes más carismáticos, Dante. ¡No os perdáis su nueva aventura!



PÁGINA 100

«BATEN KAITOS» llega a GC con ganas de llenar el vacío que existe en esta consola en cuanto a RPG se refiere. ¿Lo habrá conseguido?



PÁGINA 78

«SPLINTER CELL CHAOS THEORY» supone el regreso de Sam Fisher a las tres grandes consolas. ¿Qué nos deparará su nueva aventura? Podéis descubrirlo, junto con la puntuación final, en nuestra review de cinco páginas.

EN ESTE NÚMERO...

ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM



16+ EDAD RECOMENDADA

SEXO

MIEDO

VIOLENCIA

LENGUAJE SOEZ


DROGAS

DISCRIMINACIÓN

■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ UBISOFT ■ 1 a 4 JUG. ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas) ■ Lanzamiento: 31 de marzo ■ 16+



LA INFILTRACIÓN será nuestra mejor arma para desbaratar los planes de los terroristas. Como en los juegos anteriores, la clave reside en mantenerse en las sombras y movernos sin hacer ruido.

LA INFILTRACIÓN MÁS REAL

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Aunque este tipo siempre trata de ocultarse, hemos descubierto a Sam Fisher, el mejor agente de la NSA, a punto de salvar el mundo por tercera vez en nuestra consola.

■ **LA AMENAZA DE LA TERCERA GUERRA MUNDIAL** ha provocado que se disparen todas las alarmas en la Agencia de Seguridad Nacional de los EE.UU. Por eso Sam Fisher, su agente mejor preparado, tiene que volver a infiltrarse entre los terroristas y desbaratar una complicada trama que se desarrolla en 11 lugares tan exóticos como un faro en Perú, las azoteas de la ciudad de Nueva York, un carguero en el canal de Panamá o una casa tradicional japonesa. ¿Nuestra misión? Ponernos en su piel mientras realiza acciones tan arriesgadas como desactivar bombas o eliminar a los líderes terroristas y trata de pasar desapercibido entre decenas de centinelas. Pero no es momento de echarse a temblar, porque Sam, aparte de nuestra ayuda, cuenta con un impresionante abanico de movimientos especiales y el equipo más sofisticado (incluyendo un traje con sensores que miden la cantidad de luz que nos ilumina en cada momento).

→ **EL SISTEMA DE INFILTRACIÓN ES MÁS FLEXIBLE** que en los juegos anteriores. La clave, por supuesto, consiste en mantenerse oculto entre las sombras y moverse sin hacer el menor ruido (una barra que aparece en el margen inferior de la pantalla







LOS ESCENARIOS recrean lugares tan dispares como una base de misiles en Seúl o una casa de baños en pleno distrito comercial de Tokio. Y todos ellos tienen elementos interactivos.



LOS ESCENARIOS son muy variados y además nos permiten más libertad de acción. Sobre todo, destacan los exteriores.



PARA DISPARAR MEJOR podemos acudir a la clásica perspectiva desde el hombro de nuestro protagonista.

ENTRANDO "A CUCHILLO"

Un cuchillo de combate se ha convertido en el mejor aliado de Fisher en «Chaos Theory». Aquí tenéis algunos de sus usos:



SIRVE PARA INTERROGAR a los centinelas enemigos sin temor a que el sonido de los disparos nos ponga en evidencia.



TAMBIÉN PARA ELIMINAR a los guardias que nos hayan descubierto sin gastar munición y con mayor velocidad.

DOTES DE ESPÍA

Estas son las tres claves que hacen de Fisher el mejor espía:

1. SE MANTIENE OCULTO en la sombra, evitando enfrentarse contra los centinelas enemigos.

2. DISPARA CON PUNTERÍA cuando la situación se complica.

3. USA EL EQUIPO más avanzado, con visores especiales, prismáticos y todo tipo de proyectiles.

2



3



nos indica el sonido que producen nuestros movimientos).

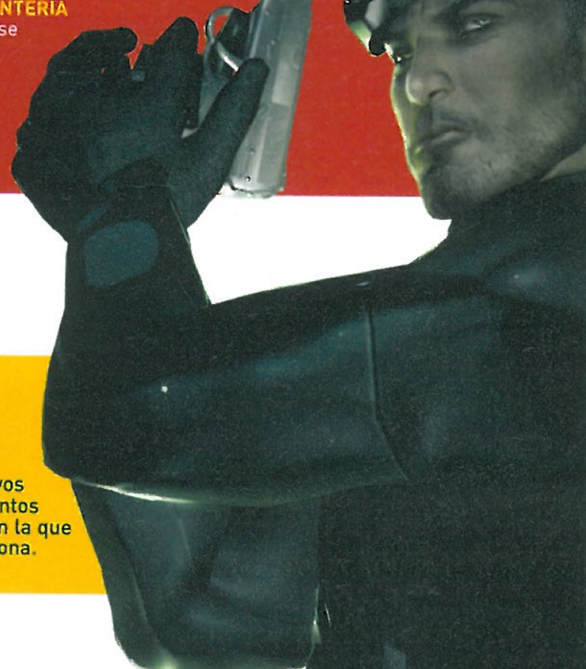
Esta vez, sin embargo, si nos descubren los centinelas y salta la alarma ya no somos eliminados de manera automática. Ahora en lugar de reiniciar el nivel simplemente nos tendremos que enfrentar a un mayor nivel de seguridad: los soldados se ponen el chaleco antibalas, usan linternas y, sobre todo, se vuelven bastante más quisquillosos. Para hacerles frente podemos utilizar los gadgets típicos de la serie (además de un nuevo visor electrónico), con la salvedad de que no están todos disponibles al mismo tiempo, sino que tendremos que decantarnos por unos u otros al principio de cada nivel.

Estas pequeñas mejoras, junto a un diseño de escenarios mucho más abierto, que nos ofrece completa libertad para cumplir nuestros objetivos, consiguen que

SAM



EN ESTA TERCERA MISIÓN
Fisher cuenta con nuevos gadgets y con movimientos especiales. La forma en la que usa el cuchillo impresiona.



ESPIONAJE POR INTERNET

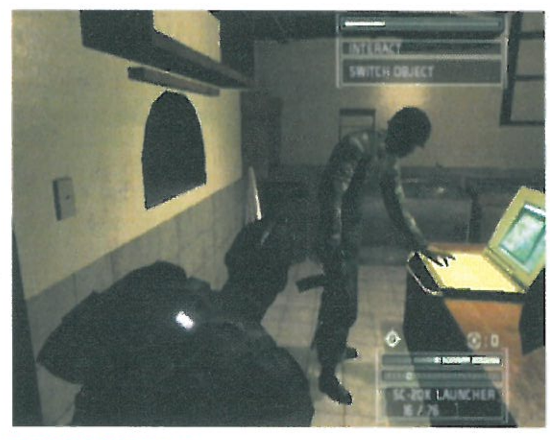
Los usuarios de Xbox y PS2 también podrán disfrutar de un genial modo online con niveles nuevos y también con algunos escenarios recuperados de «Pandora Tomorrow»:



LOS SHADOW NET tienen que recoger información o colocar bombas en cada escenario.



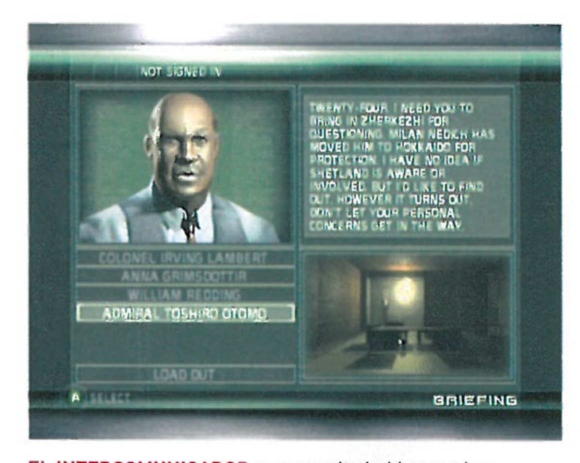
LOS MERCENARIOS tienen que cazar a los espías desde una perspectiva en primera persona.



PODEMOS HACKEAR las puertas y los ordenadores si no queremos perder tiempo buscando las claves de cada uno.



LAS ACCIONES ESPECIALES, como descolgarse por una cuerda, sólo se pueden realizar en determinados lugares.



EL INTERCOMUNICADOR nos permite hablar con los principales mandos de la Agencia de Seguridad Nacional.



SI OCULTAMOS LOS CUERPOS de nuestros enemigos será más difícil que algún terrorista dé la voz de alarma.

DOS SE INFILTRAN MEJOR QUE UNO

EL MODO COOPERATIVO a pantalla partida o, en Xbox, a través de internet, nos permite infiltrarnos con un compañero. Lo mismo consiste en cubrirle las espaldas mientras él trata de avanzar (como en la pantalla de la izquierda), que de realizar algunos movimientos especiales, como la bajada en rappel (en la derecha). Los cuatro niveles cooperativos están sacados del modo principal.







ANNA

Antes de cada misión podemos contactar con los principales asesores de la NSA, como esta agente del primer juego, para que nos den algunos consejos.

este «Splinter Cell» sea el más estratégico y realista de toda la saga… y, dicho sea de paso, también el más sencillo de todos.

EL COMBATE CUERPO A CUERPO HA MEJORADO gracias a la inclusión de nuevos golpes (como agarrar a un enemigo desde arriba o, sólo en las versiones de PS2 y GameCube, eliminarle desde el agua). Pero nuestros favoritos son los ataques con el cuchillo. Una vez que nos hemos colocado detrás de un enemigo, podemos escoger entre noquearle con el botón L o bien apuñalarle utilizando R. Sólo así conseguimos superar la escasez de munición que soportamos durante las 15 horas que dura el juego, y que refuerza la sensación de que los disparos son sólo para las situaciones desesperadas. Además, el cuchillo también nos permite realizar algunas ac-



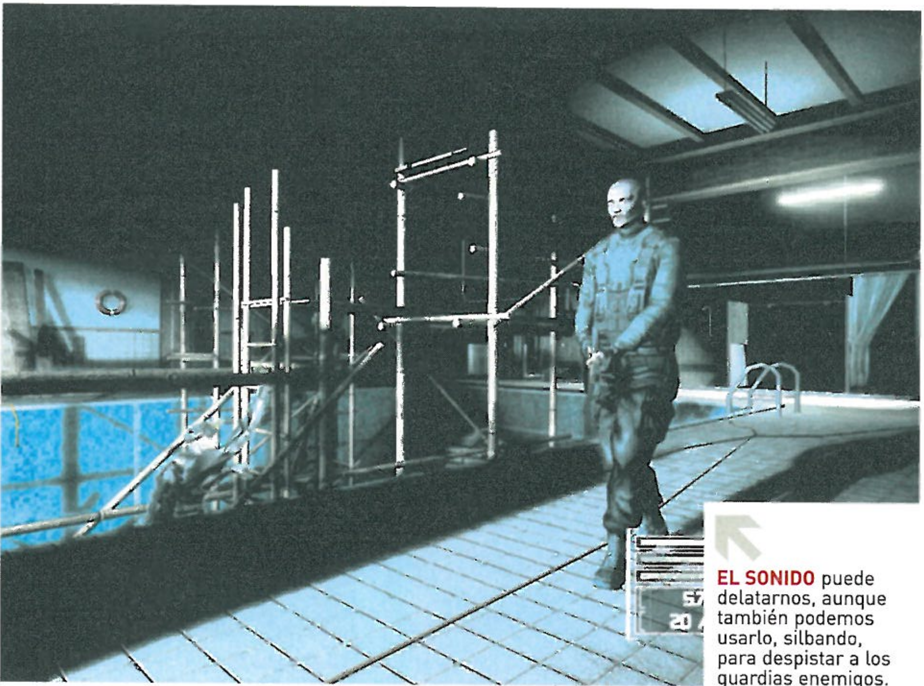


EL APARTADO VISUAL destaca por los efectos de luz y la calidad de las texturas, especialmente en Xbox.

EL NIVEL DE SEGURIDAD aumenta cada vez que un vigía da la alarma, pero no tenemos que repetir el escenario.

«CHAOS THEORY» MANTIENE EL ESTILO REALISTA DE TODA LA SAGA, PERO CON MÁS LIBERTAD DE ACCIÓN





EL SONIDO puede delatarnos, aunque también podemos usarlo, silbando, para despistar a los guardias enemigos.

ciones nuevas, como rasgar la lona de las tiendas de campaña para "fabricarnos" una puerta o pelar los cables para sabotear algunas cámaras de vigilancia.

→EL MODO COOPERATIVO A PANTALLA PARTIDA (y también online o en red local para la versión de Xbox) es otro de los puntos fuertes del juego. Dos jugadores en el papel de agentes Shadow Net deben colaborar haciendo acciones especiales (trepar uno sobre otro, curarse mutuamente...) para recuperar información confidencial en 4 de los escenarios del modo historia.

Pero eso no es todo, porque el multijugador se completa con más de 10 niveles tipo "versus" para jugar por Internet en las consolas de Sony y Microsoft. Como ya ocurría en «Splinter Cell Pandora Tomorrow», podemos escoger entre infiltrarnos como haría el propio Fisher o bien cazar a los espías desde una perspectiva en primera persona armados con arsenal mejorado que incluye escopetas de cartuchos, ametralladoras y un visor que detecta el movimiento.

→EN LO QUE RESPECTA AL APARTADO GRÁFICO, «Chaos Theory» ha experimentado una importante mejora, que se demuestra sobre todo en las texturas ¡Alucinad con el efecto de la lluvia sobre nuestro traje! Aunque lo más sorprendente vuelven a ser los efectos de luz en tiempo real, que además tienen gran influencia sobre el desarrollo.

Con todo, es cierto que esta entrega no muestra un "salto" demasiado importante respecto al juego anterior, que apareció hace sólo un año, pero se nota que se han pulido pequeños defectos para hacerlo más asequible y ▸▸



EL ARGUMENTO DEL JUEGO sigue la línea de las mejores novelas de Tom Clancy, e incluye algunos giros inesperados que nos animan a seguir jugando hasta el final. ¡La emoción está servida!

EL APARTADO VISUAL, SOBRE TODO EN LA VERSIÓN XBOX, ES IMPRESIONANTE



EL JUEGO INCLUYE ALGUNOS GUIÑOS para los jugadores más curiosos, como esta foto de sus creadores en un diario.



EL REALISMO se refleja en la escasez de munición y de botiquines... y en lo difícil que resulta sobrevivir a un tiroteo.

LA ÚLTIMA TECNOLOGÍA

Cuando uno se juega el pellejo en una misión secreta, cualquier ayuda es poca. Por eso Fisher va siempre equipado con los últimos avances tecnológicos. Lo malo es que no puede ir cargado con todos estos gadgets al mismo tiempo, así que tendremos que escoger unos u otros antes de empezar cada nivel:



EL FUSIL SC-20K dispara minicámaras y granadas de gas, aparte de las balas de 5.56 mm.



EL VISOR nos permite guiarnos en la oscuridad, seguir fuentes de calor y ver corrientes eléctricas.



LA GANZÚA Y EL PDA se repiten de los juegos anteriores. Su uso es bastante habitual.

entretenido. Incluso nos encontramos guiños a los jugadores, como en «Metal Gear», y Sam nos sorprende con alguna ironía. Así podemos afirmar que se trata del mejor «Splinter Cell» de la saga y que hará las delicias de cualquier aficionado a los juegos de sigilo, especialmente si preferís la infiltración de corte realista en vez de perderos con argumentos demasiado enrevesados y vídeos interminables.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL MODO COOPERATIVO** es tan intenso como la historia principal y resulta el doble de divertido.
- **ES MÁS ABIERTO** que los anteriores y además incluye mejoras, como la lucha con cuchillo.

lo peor

- **EL ARSENAL ES LIMITADO** y la mayoría de los gadgets estaban ya en los juegos anteriores.
- **HA PERDIDO FRESCURA** respecto a la entrega del año pasado, y algunas situaciones se repiten.

alternativas

En PS2 el mejor juego de infiltración que se puede encontrar, y casi el mejor de todo el catálogo, es **«Metal Gear Solid 3»**, aunque no es tan realista como **«Splinter Cell»**. En el resto de las consolas, **«Chaos Theory»** es la mejor apuesta dentro del género, aunque los dos juegos anteriores ya se encuentran a precio reducido.

GRÁFICOS Los efectos de luz son geniales, como en toda la saga, y además se completan con unas texturas inmejorables.	94
SONIDO El doblaje al castellano es muy bueno y tiene una música, dinámica y envolvente, que cumple su cometido, aunque no sobresale.	91
DURACIÓN El modo principal ronda las 15 horas, y se completa con un estupendo modo cooperativo. En PS2 y Xbox también hay online.	92
DIVERSIÓN Un argumento de película, salpicado por secuencias de lo más emocionante y ejecutado con el máximo realismo.	95
PUNTUACIÓN FINAL	95

valoración

La fórmula «Splinter Cell» continua depurándose con cada entrega. Su estilo realista y las situaciones extremas mejoran gracias a un desarrollo abierto y a los nuevos movimientos. No obstante, estas incorporaciones no son suficientes para evitar la repetición de situaciones que ya aparecían en los juegos anteriores, lo que hace que el desarrollo pierda frescura. Aun así, «Chaos Theory» es el juego de infiltración más realista que se puede encontrar en una consola, y nos garantiza algunos momentos inolvidables.


PREPÁRATE PARA SUPERAR LOS LÍMITES DEL SER HUMANO...
PROJECT: SNOWBLIND
www.projectsnowblind.com
snow-blind´ (snóu blain´)
adj : Jerga militar que describe el cierre completo de todos los sistemas eléctricos y biomecánicos. Ocasionado generalmente por un EMP (Impulso Electro Magnético) o por una alteración eléctrica similar en una población vecina.
Experimenta la intensidad de una guerra a través de los ojos de un nuevo elenco de súper soldados en un juego de acción en primera persona único.
16+
www.pegi.info
eidos
PlayStation 2
ONLINE BROADBAND ONLY
PC DVD ROM
CRYSTAL DYNAMICS
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Project: Snowblind © 2004 Eidos. Developed by Crystal Dynamics, Inc. Published by Eidos. Project: Snowblind, the Project: Snowblind logo, Eidos and the Eidos logo, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are all trademarks of the Eidos Group of Companies. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. Project: Snowblind was not developed and is not endorsed by Snowblind Studios, Inc. There is no connection whatsoever between Project: Snowblind and Snowblind Studios, Inc. "PlayStation" and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

■ ACCIÓN ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 63,95 € (10.640 ptas.) ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16+ 

LA TERCERA AVENTURA DE DANTE es uno de los juegos de acción más divertidos y espectaculares que podemos encontrar en la consola de Sony. Es lo que tenía que haber sido la segunda entrega.

¡VAYA PAR DE GEMELOS!

DEVIL MAY CRY 3



A Dante, el protagonista de esta popular saga de acción, le ha salido un competidor tan duro, poderoso y chulesco como él. ¡Y es que no veáis cómo se las gasta su hermano gemelo!

■ **LOS DEMONIOS MÁS INDESEABLES** han regresado a PS2. Pero no hay nada que temer, porque con ellos vuelve también Dante, el carismático héroe de esta saga. Como ya habréis adivinado, a este demonio "bueno" le toca lidiar con ellos, pero esta vez la cosa va a ser más complicada que en sus aventuras anteriores por una buena razón: Vergil, su hermano gemelo, lidera al ejército demoníaco, ¡y su poder es muy similar al del propio Dante! De hecho, ya os avisamos que esta tercera entrega de «Devil May Cry» es la que posee un nivel de dificultad más alto, y eso que las anteriores no eran un camino de rosas precisamente...

→ **EL DESARROLLO DE LA AVENTURA** es completamente idéntico al que ya disfrutamos en las dos entregas precedentes. Como en aquellas, debemos recorrer una buena cantidad de niveles (20 en este caso) eliminando a toda criatura infernal que se cruce en nuestro camino. ¡Y son una auténtica barbaridad!

Para hacerles morder el polvo podemos utilizar una amplia cantidad de golpes y combos, número que se va incrementando a medida que avanzamos en la aventura, pues los puntos que obtenemos en cada misión nos permiten comprar nuevos movi-



EL NUMERO DE ENFRENTAMIENTOS que afrontamos en el juego es altísimo. No son tarea fácil, así que estad preparados.



LA CANTIDAD DE MOVIMIENTOS que puede realizar el protagonista es increíble: dar volteretas, disparar en el aire...



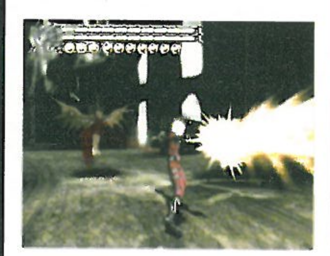
DANTE LUCE DIFERENTES TRAJES durante la aventura. Podemos elegir la ropa al comienzo de cada partida.

PELEA CON ESTILO

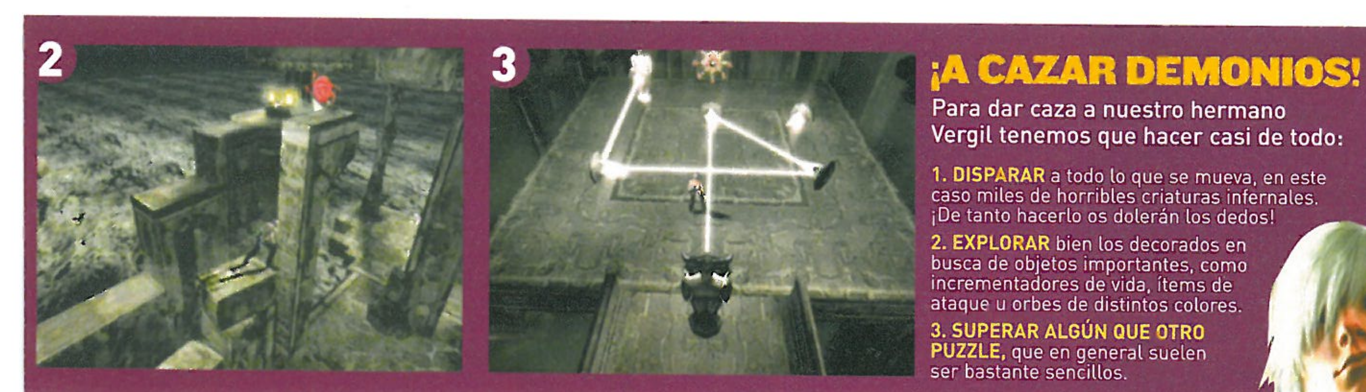
Dante es capaz de adoptar hasta cuatro estilos diferentes de pelear. De vuestra elección puede depender el éxito o fracaso de la misión, así que hay que escoger con mucho cuidado.



EXISTEN CUATRO ESTILOS que podemos escoger. Tened bien en cuenta el desarrollo de la misión.



CADA ESTILO permite a Dante realizar unas acciones u otras, como apuntar a dos enemigos.



¡A CAZAR DEMONIOS!

Para dar caza a nuestro hermano Vergil tenemos que hacer casi de todo:

1. **DISPARAR** a todo lo que se mueva, en este caso miles de horribles criaturas infernales. ¡De tanto hacerlo os dolerán los dedos!
2. **EXPLORAR** bien los decorados en busca de objetos importantes, como incrementadores de vida, ítems de ataque u orbes de distintos colores.
3. **SUPERAR ALGÚN QUE OTRO PUZZLE,** que en general suelen ser bastante sencillos.

mientos. Lo mismo ocurre con las armas, ya que Dante puede llegar a manejar hasta diez distintas, englobadas en dos categorías: armas de fuego y armas blancas. Nunchakus, recortadas, lanzacohetes o espadas de un tamaño impresionante son algunas de las grandes aliadas de Dante a lo largo de la aventura. Eso sí, sólo podemos llevar dos de cada categoría a la vez, por lo que es muy importante saber escogerlas bien al principio de cada fase o cuando se nos presente la oportunidad de hacerlo.

→LA NOVEDAD PRINCIPAL DE ESTA TERCERA PARTE de «Devil May Cry» es que podemos elegir el estilo de lucha que queremos que use Dante al pelear. Es posible escoger que sea más rápido o que tenga un increíble dominio de la espada, por ejemplo. Esta elección es en mu- ▸▸



DANTE →



DANTE SPARDA vuelve a ser el protagonista de esta tercera entrega de «Devil May Cry». Y como ya es costumbre, este chico debe salvar al mundo de un ejército de demonios.

INVITADOS FINALES

Como es costumbre en la saga, de vez en cuando tenemos que hacer frente a varios enemigos finales. ¡Pero no todos son feos!



A PESAR DE SU SUGERENTE ASPECTO, esta vampira no nos tratará con demasiada dulzura.



ESTE DESCOMUNAL BICHO es tan fiero como parece. Resulta difícil de derrotar, el muy...





GRÁFICOS DE AUTÉNTICO LUJO

▲ EL DISEÑO DE LOS ENEMIGOS es tan original como bien realizado, y Dante luce de maravilla. Además poseen unas animaciones muy suaves.

◄ LA AMBIENTACIÓN Y LA APARIENCIA DE LOS DECORADOS es también fantástica. Todos tienen un toque gótico muy característico y unos efectos de iluminación bien realizados. Vamos, que parecen sacados de una película de miedo.



EL GUIÓN DE ESTA AVENTURA tiene más "chicha" de lo que suele ser habitual en este tipo de juegos. Las bonitas escenas que se intercalan entre las distintas fases nos van informando del devenir de los acontecimientos de manera magistral.

ESTA ENTREGA DEVUELVE A LA SAGA AL LUGAR QUE REALMENTE SE MERECE

chas ocasiones fundamental, como cuando tenemos que plantar cara a alguno de los muchos jefes finales que nos aguardan en la aventura, así que tenemos que pensarlo bien y no elegir la primera que se nos pase por la cabeza.

Otra de las novedades, aunque menos relevante, es que ahora podemos controlar el ángulo de la cámara en determinados momentos, algo inédito en la saga. Este pequeño detalle es muy de agradecer en ciertas circunstancias pero, por desgracia, sigue sin terminar de solucionar uno de los principales defectillos que siempre ha arrastrado «Devil May Cry»: el seguimiento de la acción por parte de la cámara automática. Y es que en determinadas ocasiones se sitúa en lugares desde los que es difícil adivinar qué es lo que está sucediendo en la pantalla. Por suerte, este problema sólo se nos plantea muy de vez en cuando y por espacios de tiempo más bien breves, pero a estas alturas de la serie ya deberían haberlo

← VERGIL

El hermano gemelo de Dante es, además, el enemigo principal al que debemos derrotar en esta aventura. Cuidado, ¡es muy poderoso!



LAS COMBINACIONES DE GOLPES son vitales para derrotar a los rivales rápidamente y, de paso, obtener una buena suma de puntos.



LAS ORBES DE COLORES nos proporcionan energía extra o puntos según su tonalidad. Conseguid las que podáis.

LAS "AMIGAS" DE DANTE



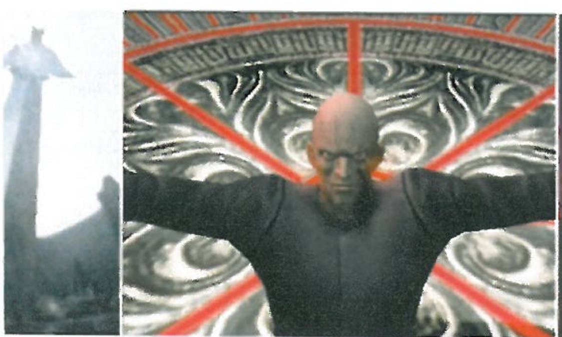
HASTA DIEZ ARMAS podemos llegar a manejar en la aventura, y están clasificadas en dos categorías: armas de fuego, como pistolas o recortadas; y armas blancas, como espadas o nunchakus. De todas, la más curiosa es la guitarra eléctrica. ¡A Dante le vuelve loco!



SI NOS TRANSFORMAMOS EN DEMONIO ganamos en fuerza y velocidad, aunque sólo podemos hacerlo unos instantes.



PODEMOS CARGAR NUESTRAS ARMAS si mantenemos pulsado el botón de fuego unos segundos. ¡Merece la pena!





solucionado por completo ¿no creéis? En fin, ya veremos si a la cuarta va la vencida...

→ EL APARTADO TÉCNICO ESTÁ A GRAN NIVEL. La ambientación de los escenarios es admirable y tanto ellos como los personajes tienen un diseño destacable, que termina de situar a la saga «Devil May Cry» en el lugar que se merece: en la cumbre de los aventuras de acción.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL PROTAGONISTA**, que posee un repertorio de golpes y movimientos impresionante.
- **EL DESARROLLO** es frenético y no nos concede ni un respiro.
- **LOS GRÁFICOS** son excelentes.

lo peor

- **LA CÁMARA** nos sigue jugando malas pasadas en ocasiones. ¿Por qué no lo solucionan de una vez?
- **LA DIFICULTAD** puede llegar a desesperar al más pintado, sobre todo algunos jefes como Vergil.

alternativas

El primer **«Devil May Cry»**, que por cierto es Platinum, sigue siendo un auténtico juegazo y no desmerece en nada a este tercera parte del juego. Por otro lado, recientemente se han puesto a la venta **«The Punisher»** y **«Constantine»**, títulos que aunque no son tan buenos como «Devil May Cry 3», también merece la pena que les echéis un ojo.

GRÁFICOS La calidad de los escenarios y personajes es muy alta, y su diseño es bastante original. Tan sólo flojea en algunas ralentizaciones. **93**

SONIDO La banda sonora, de corte gótico/siniestro, le sienta de maravilla al juego. Los diálogos, en inglés, tampoco están nada mal. **88**

DURACIÓN Los 20 niveles dan bastante de sí, sobre todo porque son muy duros de superar. Además, tiene varios niveles de dificultad. **87**

DIVERSIÓN El desarrollo del juego es muy dinámico, y además nunca se hace monótono. Lo malo es que la cámara a veces "nos la juega". **93**

PUNTUACIÓN FINAL 93

VALORACIÓN

Esta tercera entrega de «Devil May Cry» ha vuelto a poner las cosas en su sitio, después de la desilusión que muchos nos llevamos tras el decepcionante «Devil May Cry 2». Esta aventura ofrece toneladas de acción, disparos, explosiones y, en definitiva, diversión, que además está aderezada por un acabado técnico sobresaliente. Lo único que debéis tener en cuenta es que no es un juego fácil en absoluto, y que puede llegar a desesperar a los jugones menos habilidosos. El resto... ¡a disfrutar!

■ FÚTBOL ■ EA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 63,95 € (PS2) / 60,95 € (Xbox, GC) ■ Lanz.: Ya disponible ■ 3+

1

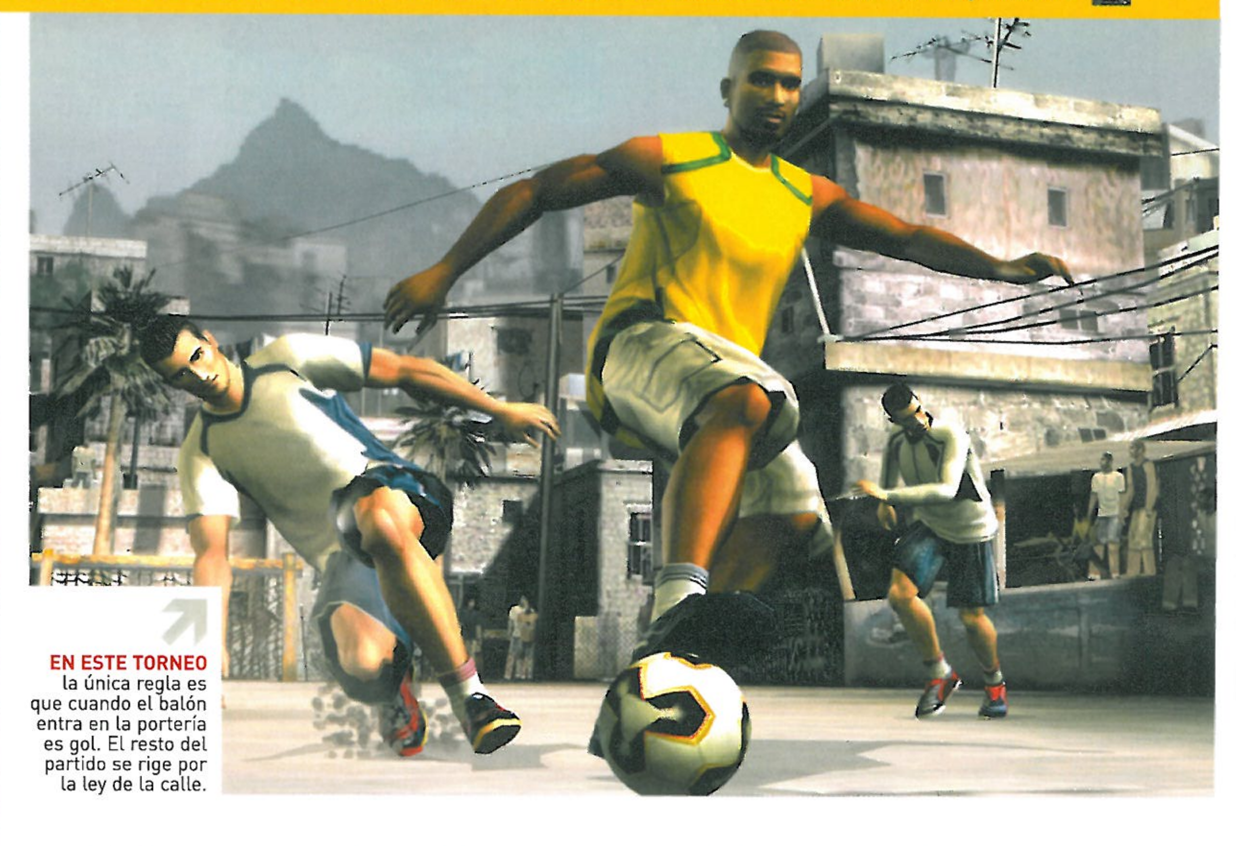

2


3 cambiar jugador

EL FÚTBOL PISA EL ASFALTO

Para ser el rey de la calle no se tiene en cuenta ni el saldo del banco ni las Copas de Europa. Aquí las reglas han cambiado.

1. **HAY 10 SEDES** que tenemos que ir desbloqueando para llegar a lo más alto. Jugamos en EEUU, Nigeria, Brasil...
2. **LOS PARTIDOS** pueden ser a un determinado número de goles o por tiempo. Si los ganamos, el pellizco que nos llevaremos será importante.
3. **LOS FICHAJES** se hacen con el dinero que ganamos. Es fundamental reforzar el equipo con más cracks.



EN ESTE TORNEO la única regla es que cuando el balón entra en la portería es gol. El resto del partido se rige por la ley de la calle.

ESTO LO GANAMOS DE CALLE

FIFA STREET

¿No decíais que esto era un simple torneo de barrio? Pues no sé yo, ¡porque no recuerdo que Ronaldinho fuese vecino nuestro!

VARIAS CIUDADES SE VISTEN DE GALA para acoger uno de los torneos de fútbol más esperados. Pero no hay que cuidar el césped ni hacer cola en taquilla, porque estos partidazos se disputan en parques, callejones y descampados. Vamos, que donde antes jugaban el vecino del 5° y el hijo del panadero, ahora lo hacen Raúl o Shevchenko. La novedad es que son partidos de 4 contra 4 en los que bien escogemos una selección (hay sólo 16) para jugar amistosos internacionales, o bien nos creamos un equipo y jugamos contra rivales de medio mundo en el modo "Domina la calle", en el que vamos consiguiendo fichajes, escenarios y accesorios con nuestras victorias. Y ojo, porque no hay reglas (fueras, faltas, etc.), así que Ronaldinho, Henry y compañía no se libran de recibir "cera".

ESTOS CRACKS SABEN HACER DE TODO, así que los partidos están repletos de taconazos, sombreros o chilenas, que podemos realizar con sólo pulsar un botón, aunque desgraciadamente será nuestro jugador quien elija lo mejor para cada situación.

RONALDINHO

Este jugador carioca es uno de los pilares que mantienen al Barça en la cabeza de la Liga. ¡Menos mal que Rijkaard le ha dado unos días libres para que se eche unas pachangas en plena calle!






EL EDITOR nos permite hacer un clon nuestro en el juego, o crear a tíos así de horteras. Al menos jugará bien, ¿no?

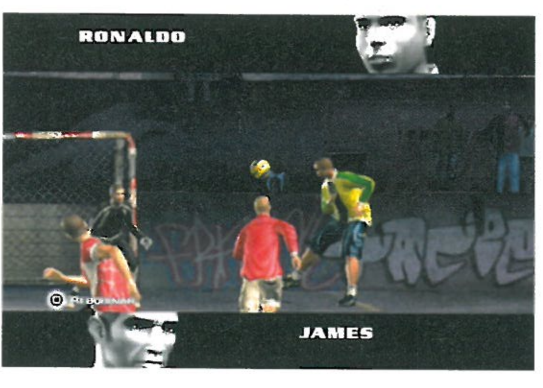


BATIR AL PORTERO se convierte a veces en toda una demostración de ingenio para ver si logramos despistarlo.



LOS TIROS A PUERTA son una constante durante todo el partido, pero para que acaben en las redes hay que apuntar muy bien.





NO FALTAN LOS LUJOS

Les cambian el césped por cemento, las porterías por cuatro palos mal puestos, las gradas por bancos de parque... Pero no importa, porque cuando los jugones sacan a relucir su calidad, se olvidan de todo. Bueno, de todo, menos de vacilar al rival todo lo que puedan.



LOS REGATES se hacen con sólo pulsar un botón, y algunos de ellos dejarán al contrario literalmente sentado. ¡Olé!



LOS REMATES son a cuál más espectacular. Remates en plancha, chilenas y escorpiones pondrán la guinda a las jugadas.



LOS SÚPER TIROS se consiguen acumulando puntos a base de regates o jugadas al primer toque. ¡Y son así de imparables!

Pese a estas "fantasmadas" y a su control arcade, el juego conserva bastante realismo, es decir, que los futbolistas no vuelan como en otros juegos de basket callejero. Y en cuanto al apartado gráfico, las animaciones y los rostros podrían haberse pulido un poco más, pero podemos compensarlo creándonos a nosotros mismos en su completo editor, y así sentirnos como uno más entre todos estos campeones. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

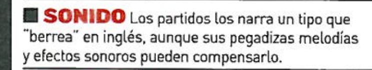
- **EL MODO PRINCIPAL** nos permite crear un equipo, hacer fichajes y desbloquear escenarios.
- **LA VARIEDAD DE REGATES** es notable, pues vemos sombreros, caños, apoyos en la pared, ruletas...

lo peor

- **EL REGATE ES ALEATORIO:** nosotros presionamos el botón y el jugador es quien decide lo que hace.
- **SE QUEDA CORTO,** pues no podemos disputar ningún torneo aparte de los del modo principal.

alternativas

Dentro de lo que podemos llamar "fútbol alternativo", esta es la mejor opción. Lo más parecido es **«Urban Freestyle Soccer»**, con un planteamiento muy similar pero sin jugadores reales ni un modo principal tan completo. Por su parte, **«Soccer Slam»** también ofrece bastante diversión, aunque su desarrollo es más "fantasioso".



- **GRÁFICOS** Los jugadores son bastante reconocibles, y aunque algunas de sus animaciones podrían haberse suavizado, se mueven bien. **87**
- **SONIDO** Los partidos los narra un tipo que "berrea" en inglés, aunque sus pegadizas melodías y efectos sonoros pueden compensarlo. **79**
- **DURACIÓN** El modo "Domina la calle" tiene bastante vida, pero no hay otros campeonatos y 16 selecciones se antojan pocas para los amistosos. **79**
- **DIVERSIÓN** Los partidos divierten, pues son un toma y daca, aunque al no poder decidir personalmente los regates son algo aleatorios. **83**

PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

Los chicos de EA Big disfrutan ofreciéndonos la cara más alternativa del deporte. Por primera vez le han "metido mano" al fútbol, y el resultado, aunque mejorable, es bastante divertido. Ver a estas grandes estrellas batiéndose el cobre en partidos sin ningún tipo de reglas es todo un aliciente, sobre todo por las virguerías que son capaces de hacer. Es una pena que no tengamos más torneos para elegir y que los regates sean aleatorios, pues eso le resta mérito a las jugadas, pero los partidos son de gran intensidad.

POLIFONICOS envía TONOS34 + espacio + código polifónico al 7808

recuerda >>>si lo prefieres descárgatelo llamando al tlfno 806 41 69 90

NUEVOS

85182 Bad habit
85181 Do somethin
85179 Tu eres ajena
85178 Blinded by the lights
85177 Single
85176 He wasn´t
85175 Mr. Brightside
85163 No tengo vida
85164 Ay ay ay
85165 Jugarem a estimarnos
85167 Punto y aparte
85168 Pa que retocen
85170 Disco Samba
85171 I just wanna live
85173 The weekend
85174 Sonido de Tren

busca politonos ¡¡para estar a la última encuentra tus politonos antes que nadie!!

envia TONOS34 + espacio + una palabra que la identifique (título,cantante) al 7808
ej: tonos34 bulería si quieres descargarte bulería

ROCK DURO

80277 Nothing else matters
80111 Sweet Child of Mine
84959 Amerika
84755 Fear of the dark
80623 November Rain
84611 Whiskey in the jar
80137 Enter Sandman
84699 Highway to hell
84171 Engel
84084 2 Minutes to midnight
84455 God save the queen
84985 Personal Jesus
84565 You shook me all night long
80321 Unforgiven
80907 Knocking on heavens door
84933 Mein teil
84568 Frantic
84627 Freewheel burning
84617 Night crawler

HIMNOS FUTBOL

84446 Cara al sol
83808 Himno de España
83809 Guardia Civil
83188 Real Madrid
84094 Himno de riego
84362 Champions League
82123 Athletic De Bilbao
84489 Els segadors
82124 Atletico De Madrid
84494 La internacional
82190 Betis
84490 Asturias patria querida
84436 Centenario Real Madrid
83258 Sevilla F.C.
84932 Real Sociedad
84487 We are the champions
84492 Himno de Galicia
84855 Amunt Valencia
84793 A por ellos
84058 Himno Fallero
85034 RCD Espanyol
84049 Scotland the brave
84896 A las barricadas
82737 Malaga
82742 Mallorca
83823 Andalucia
84752 oe oe oe
84987 Real Zaragoza
84906 Himno de Uruguay

EXITOS ESPAÑOLES

83849 Baila morena
84919 Valio la pena
84216 Perdoname
85021 Obsesion
84791 Noches de bohemia
84267 Buscate un hombre que te quiera
84918 Precisamente ahora
82380 Angel malherido
82886 Por que no ser amigos?
82247 Pastillas de freno
82364 Quiero ser tu sueño
84090 Hablando en plata
84744 No soy un Bastritboy
84426 La gata (palante)
83796 Nada valgo sin tu amor
84996 Cannabis
84734 La rueca
84520 La costa del silencio
84961 Una foto en blanco y negro
84731 Ni más, ni menos
85032 Camina y ven
82740 Dame Veneno
82004 Dile
83599 Volverte a ver
82284 Buleria
83856 Chiquilla
84532 Se lo que hicisteis
84432 La casa por el tejado
84500 Con la luna llena
83902 Color Esperanza
84964 Tengo
85029 Al carajo
82430 Es mi soledad
84965 Ahora quien
85054 Abre tu mente
84720 Sopa fria
84833 Pobre diabla
84852 La madre de Jose
84531 Son de amores
83914 20 de enero
82158 Dale don más duro
84599 Fuente de energia
84034 Whisky barato
84475 Tu no tienes alma
84950 Ya no me acuerdo
84857 Gata salvaje
82583 Mi gente
84191 Estoy hecho de pedacitos de ti
82448 Ella
83592 Maldito Duende
83604 Me derrumbo
82813 La chica de la habitacion de al lado
83290 Quiero saber
85043 Con mis manos
84538 Llevo tu voz
84847 No entiendo
83933 Amor de colegio
82835 Fin de semana
82510 Escucha atento
84995 Distancia
84803 Amor de madre
82984 El baile del pescao
83227 Ya nada volvera a ser como antes
82074 Cuentale al alba
82401 La vida al reves

DISCO TECNO

80093 Equador
85048 Enjoy the silence 2004
80056 Insomnia
84203 Dos gardenias
84226 Cafe del mar
85121 Bootsy bootsy boom
83814 Satisfaction
84973 Call on me
84605 Shin chan dance
85037 Flashdance
85046 Pump it up
84201 Voglio vederti da
84926 Despre tine
84860 Fly on the wing ve
81664 Children
80642 Enjoy the silence
84572 Infected
83661 Axel F 2003
84263 Traffic
83228 Samba Adagio
80041 Heaven
80153 I Will Survive
83786 Desenchantee
80067 Belissima
84958 Magalenha
85109 Dancing with tears in my eyes 2004
85172 The sound of San Francisco
84776 Stripped
85137 Galvanize
84927 Girls
85188 Hey boy, hey girl
83863 Fallin high
80355 Funky Town
81684 Mundian to bach ke
83580 Weekend
83675 Flight 673
84787 Beso en la boca
84893 Lethal industry
84907 Giulia
85115 Forever today
85193 Resurection
84196 Firestarter
84451 Ramp (The logical song!)
84470 The model
84570 In My eyes
84573 Alone
84575 Like this like that
84866 Castles in the sky
83824 Born Slippy
83801 Never let me down again
82361 Chihuahua
81295 Year 3000
80197 Sandstorm
80147 I´m too sexy
80107 Blue
80087 9:00 AM
80046 Better off alone
80015 Mundian to Bach Ke
80115 Lady
80092 Another Night
80494 We are Family

VARIOS

85108 Musica de Circo
84595 Caja de musica
83846 Cumpleaños Feliz

CINE TV

83883 Fraggle Rock
84724 El bueno, el malo y el feo
84064 Darth Vader Marcha imp.
80017 Mision Imposible
84759 Gladiator
80108 Benny Hill
80025 The Simpsons
80044 Rocky
84560 Curro Jimenez
84207 El Padrino
85083 Aqui no hay quien viva
84231 Bar coyote
80143 La Pantera rosa
80174 Expediente X
83834 La abeja maya
80074 El equipo A
80498 El fantasma de la opera
84437 Shin Chan
84692 Rasca y pica
84660 SWAT - Hombres de Harrelson
80048 El coche fantastico
80194 Dirty Dancing Time of Life
80131 Buffy Cazavampiros
84433 Nos vamos a la cama
80023 Austin Powers
80014 James Bond
83658 Star Wars
80043 The Terminator
83648 La familia Munster
80238 Indiana Jones
84940 Sexo en Nueva York
83836 Heidi
80249 Futurama
80091 20th Century Fox
83884 El principe de Bel air
80051 Top Gun
80285 Charlie´s Angels
84233 La historia interminble
84696 7 vidas
84936 Kill Bill
80195 Angel
84268 Embrujadas
83838 Negrito del Colacao
84999 CSI Miami
84695 Shrek
80336 MacGyver
80024 The Matrix
83835 Star Wars
84697 CSI Las Vegas
80082 La Pantera Rosa
84656 Superman
84206 Moon river
84066 Psicosis
80083 Looney Tunes
80189 Titanic V2
83866 Bajo del mar
84729 Lo que el viento se llevo
83687 This is halloween
80762 Casablanca
80095 South Park
80168 Axels Theme
80338 A night at the Roxberry
80313 Urgencias
82054 Ain´t no mountain high enough
83837 Cocacola

TOP 40

83731 metal Gear Solid 2
83754 Kingdom Hearts
83738 Metal Gear Solid
83705 Zelda
83739 Final Fantasy
84290 To Zanarkand
83737 Dragon Ball Z
84937 Kill Bill - Silbido
84329 Mazinger Z
84440 El señor de los anillos
82984 Paquito El Chocolatero
80298 Master of Puppets
84624 The trooper
84316 Suteki da ne
84320 Aeris
84295 Hikari
84826 Dale don dale
85069 Antes muerta que sencilla
84843 Duality
84708 Smells like teen spirit
84976 American idiot
84277 Attack on dollet
84289 Zankoku na tenshi no thesis
83766 Final Fantasy 3
83849 Molinos de viento
84067 El Exorcista
82172 Barcelona
83655 Thunderstruck
83700 Crash Bandicoot Warped
83733 Resident Evil 2
80035 Ganstas Paradise
80065 Friends
80096 Pulp Fiction
80114 Armageddon
80125 Mortal Kombat
83732 Mortal Kombat
83708 Resident Evil
82652 Fiesta Pagana
83477 Himno de Valencia
81459 Smoke on water
84068 Du hast
83750 Super Mario Brothers
84278 Head cha la
84428 Asturias

CINE TV

83850 Las Tapitas
83901 Zorba el griego
83630 Fallen - Pretty woman
82876 My Heart Will Go On (Titanic)
84659 Vacaciones en el mar
84208 Tarantella
84966 24 - Serie TV
85057 Reservoir dogs
84266 May it be
84735 Gremlins
84069 Desafio total
80704 Eduardo Manostijeras
80757 Gonna Fly Now - Rocky
80810 Greatest American Hero
80822 Music of the Night
80575 Bridge over the River Kwai
80606 Nightmare before Christmas
80729 Conan the Barbarian
80294 Flashdance
80270 Forest Gump
80408 Star Trek - Voyager
80405 Stargate
80172 Hawaii Five-O
80075 Beverley Hills Cop
80086 Scooby Doo
80120 Ace Ventura
80152 Los Picapiedra
80186 Ally McBeal
80460 Neighbours
80480 Psycho
80482 Fame
80493 The Saint
80496 Apollo 13
80504 Tiny Toons
80507 Supercalifragilisticexpialidocious
80429 Charlie Brown

POP ROCK

80239 Final Countdown
60726 No woman no cry
84961 Lose my breath
84943 Accidentally in love - Shrek 2
80217 Satisfaction
83885 Numb
84962 She will be loved
84779 Mariacaipirinha
20062 In The End

MANGA

84310 Jenova
84326 Boss
84322 Itooshi hito no tame ni
84340 Moonlight Densetsu
84330 1/3 no Junjou na kanjou
84331 intro
84312 Intro
84303 Jajauma ni sasenaide
84309 Opening
84297 Opening theme
84298 Smile for you
84337 Sobakasu
84334 Toki ni ai wap
84347 opening
84351 Thanatos

VIDEO JUEGOS

83716 Tomb Raider 3
83744 Bubble Bobble
83703 Duke Nukem
83749 Final Fantasy 2
83758 Puzzle Bobble
83706 Worms
83707 Gran Turismo
83712 Super Mario 2
83714 Street Fighter

POP ROCK

84252 Hey ya
80472 Every breath you take
83584 Bring me to life
84204 In the shadows
84519 Left outside alone
84248 Losing my religion
85156 Get right
85149 Let me show you
84822 Opa opa
83662 Crazy in love
84947 Everybody´s changing
85122 What you waiting for
83918 Where is the love
84247 Feel
85030 My prerogative
85041 Welcome to my truth

MUCHO MAS EN NUESTRA WEB

WWW.SINFINDEJUEGOS.COM

LAS ULTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS, FOTOS Y POLIFONICOS PARA TU MOVIL

FONDOS envía MMS63 + espacio + código fotofondo al 7808

recuerda >>>si lo prefieres descárgatelo llamando al tlfno 806 41 69 90

top 10

35492 (1)
36000 (2)
37131 (3)
35536 (4)
36326 (5)
36455 (6)
35427 (7)
41084 (8)
41922 (9)
37501 (10)

ANIMACION

LOS MÁS PEDIDOS

38879, 39071, 39252, 35528, 36523 (I LOVE YOU), 36039, 36053, 36103, 36215, 36238, 35937

35525, 35028, 39074, 36497, 38876, 37607, 37489, 41545, 41123, 45015, 45007

anim116, 39922, 39728, 35204, 35332, 35471, 35475, 35477, 35534, 35539, 36525, 36927, 35999

40838, 40839, 40840, 40834, 40835, 39662, 39627, 39629, 36647, 41272, 36648, 36213, 41697, 42050, 42052, 40396 (I ♥)

36341, 36392, 36395, 37180, 36126, 35432, 36221, 36336, 35529, 35530, 35532, 35535, 35537, 35538

42290, 42291, 42292, 42293, 42294, 42301, 42302, 42303, 42304, 42305, 42015, 42016, 42017, 42018

42205, 42206, 42207, 42208, 42209, 42210, 42211, 42213, 42214, 42215, 42216, 42217, 42218

LOS MÁS PEDIDOS


namco
Tekken™5 & ©1994 1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
HOBBY
CONSOLAS


namco
Tekken™5 & ©1994 1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
HOBBY
CONSOLAS


TEKKEN 5


TEKKEN 5


FOR TONY REDGRAVE
BY .45 ART WARKS
HOBBY CONSOLAS
CAPCOM
16+
CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.
LUSTRATIONS: Kazuma Kaneko / ATLUS


FOR TONY REDGRAVE
BY .45 ART WARKS
CAPCOM
16+
©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.
ILLUSTRATIONS: Kazuma Kaneko / ATLUS
HOBBY CONSOLAS


Devil May Cry


Devil May Cry

■ ROL ■ NAMCO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ Lanzamiento: 1 de abril ■ 12+

UN MUNDO DE BELLEZA sin par está en grave peligro en este juego de rol. Si no queremos que las islas flotantes y sus habitantes sean aniquilados, debemos ayudar a Kalas a detener al Dios Oscuro Malpercio.

BUENO, BONITO Y ROLERO

BATEN KAITOS



Aquellos que anhelaban un gran juego de rol para GameCube están de enhorabuena: por fin llega «Baten Kaitos», un RPG tan grandioso como la estrella a la que se refiere su título.

■ **EN UN MUNDO MÁS ALLÁ DE LAS NUBES** se está tramando una siniestra conjura. El Emperador Geldoblame pretende despertar al dios Malpercio para someter a todos los reinos. A Kalas, el protagonista del juego, todo esto le da igual porque sólo busca venganza contra el Imperio, pero a medida que conozca a otros guerreros comprenderá que debe detener a Geldoblame. ¿Queréis echarle una mano? Pues entonces preparaos para recorrer las islas flotantes de Baten Kaitos junto a Kalas y sus amigos, buscando apoyo para impedir que el Dios Oscuro vuelva a nacer. ¡Y vuestra única arma es un mazo de cartas!

➔ **LO MÁS REVOLUCIONARIO DE ESTE JUEGO** es su sistema de combate. Está basado en los habituales turnos de cualquier juego de rol, pero no contamos con armas o equipamiento, sino con una serie de cartas que definen todas nuestras acciones. Cualquier objeto que encontremos, compremos u obtengamos viene en forma de Magnus, que es el nombre que reciben las cartas. A la hora de luchar, cada uno de los personajes (tres simultáneos en batalla) cuenta con un mazo de cartas. Cada una representa un arma, hechizo u objeto y siguiendo un orden concreto





KALAS Y SUS AMIGOS deben unir fuerzas para acabar con docenas de enemigos, monstruos y jefes finales como este. Debemos combinar las cartas de sus mazos para lograr los mejores ataques.



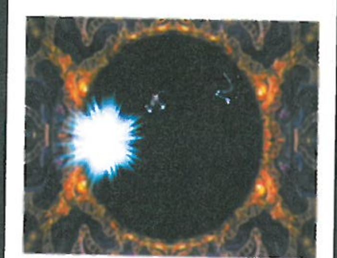
LA SENSACIÓN DE VIDA se refuerza con efectos gráficos, animaciones y los quehaceres cotidianos de los personajes.



LAS POSIBILIDADES DE LAS CARTAS son ilimitadas, como hacer fotos a los "jefazos" y canjearlas por mucho dinero.

TESOROS Y SECRETOS

No todo es explorar y combatir. Cada isla de «Baten Kaitos» ofrece muchas búsquedas alternativas a realizar.



LAS PIEZAS DE ESTE MAPA estelar están repartidas por el juego. Si las encontramos podremos conseguir premios.



LA ESENCIA DE LOS OBJETOS puede ser atrapada en "cartas blancas" para acceder a nuevas zonas o ayudar a los aldeanos.





HAY UNA CARTA PARA TI

En el mundo de «Baten Kaitos» todas las acciones se realizan con cartas Magnus:

1. **PARA ATACAR** escogemos una de las cartas en una sucesión de cartas en cadena, por ejemplo cartas pares. La cantidad a usar depende del nivel del personaje.
2. **PARA DEFENDERNOS** tenemos que elegir, justo cuando nos ataquen, una de las cartas de Objetos de Defensa disponibles.
3. **PODEMOS REALIZAR COMBOS** si seguimos un orden concreto de cartas, dando lugar a los ataques especiales de ese personaje.

(por ejemplo, una secuencia de cartas impares), debemos escoger las más apropiadas para atacar al enemigo. ¡Y al defendernos ocurre lo mismo! Cuando el rival esté a punto de atacar, debemos elegir una carta de defensa. A partir de ahí, y con más de mil cartas a descubrir, las posibilidades son ilimitadas: combos, combinaciones de cartas para crear objetos, creación de ataques especiales, cartas de apoyo a los aliados... ¿Complejo? En absoluto: os va a sorprender lo intuitivo y accesible que resulta.

➔ESTOS COMBATES INTENSOS Y RÁPIDOS hacen que la aventura sea más emocionante. Pero tiene más virtudes, como su argumento repleto de sorpresas y momentos dramáticos, además de contar con unos protagonistas definidos y que evolucionan a lo largo de las muchas



KALAS

ESTE HÉROE TAN INUSUAL, movido por la venganza y el egoísmo, desconoce que juega un papel clave para lograr la salvación del mundo de Baten Kaitos.



LA CALIDAD DE LOS ESCENARIOS es tan alta gracias no sólo al fenomenal trabajo de diseño, sino también al uso de efectos gráficos de primera categoría. Niebla volumétrica, reflejos, efectos de luz... Un trabajo insuperable.

LA BELLEZA COMO NORMA

A «Baten Kaitos» se le empieza a conocer como "el juego más bonito de Gamecube". Y no es para menos con semejantes escenarios. Son los fondos prerrenderizados más espectaculares y elaborados que se hayan visto en cualquier consola.



LAS NUBES QUE NOS RODEAN son sólo uno de los muchos detalles impresionantes que plagan los escenarios del juego.

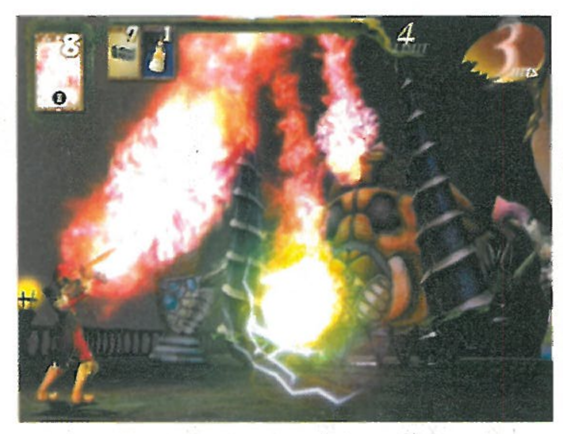


LOS ESCENARIOS INTERIORES no desmerecen en absoluto al resto: reflejos, decoración, humo... Sencillamente precioso.



EFECTOS GRÁFICOS TAN BUENOS como el uso del agua, la luz o el viento hacen que cada escenario sea una joya.

■ ADEMÁS DE SER UN GRAN RPG, ESTE ES EL JUEGO MÁS BELLO DE GAMECUBE ■



HAY ATAQUES EXCLUSIVOS para cada uno de los personajes: Lyude, por ejemplo, usa partituras musicales.



LAS FANTÁSTICAS SECUENCIAS CGI ilustran los mejores momentos y arrojan luz sobre el pasado de los personajes.

horas de partida. Además, gran parte de la magia del juego reside en sus escenarios prerrenderizados, de diseño insuperable. Resultan tan atractivos que son un aliciente muy poderoso para luchar junto a Kalas y sus amigos, e impedir a toda costa la destrucción de algo tan bello. Una motivación poco habitual, que sólo transmiten los juegos que son realmente especiales. Juegos como «Baten Kaitos».

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL SISTEMA DE CARTAS**, con posibilidades ilimitadas pero a la vez muy accesible.

■ **SUS ASOMBROSOS ESCENARIOS**, los más bellos de todo el catálogo de Gamecube.

lo peor

■ **LOS MODELOS DE LOS PERSONAJES**, mejorables si los comparamos con los escenarios.

■ **LA AUSENCIA DE DOBLAJE**. De haber venido con voces en castellano sería un juego increíble.

alternativas

El juego más similar (por el uso de cartas) es **«Lost Kingdoms»**, un título de primera generación para GC al que **«Baten Kaitos»** supera con creces. Ya en otro estilo de rol tenemos el reciente **«Tales of Symphonia»**, que resulta bastante recomendable. Y adaptando la famosa trilogía de Tolkien está **«La Tercera Edad»**, otra buena opción.

■ **GRÁFICOS** Los modelos están muy bien, pero los escenarios resultan asombrosos. El nivel de detalle puesto en todos ellos es altísimo. **93**

■ **SONIDO** La banda sonora es una de las mejores de la consola, tal vez la mejor... Qué pena que las voces se hayan mantenido en inglés. **89**

■ **DURACIÓN** Casi 70 horas de juego de entrada, que incluyen búsquedas alternativas, tesoros ocultos y más de mil cartas a descubrir. **93**

■ **DIVERSIÓN** El sistema de cartas es genial. Y su gran argumento consigue que nos importen todos y cada uno de los personajes. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 93

valoración

"¡Cartas!", exclamarán algunos jugadores cuando se acerquen a «Baten Kaitos». Es cierto que en el pasado se ha hecho mal uso de este sistema de juego, convirtiéndolo en algo denso, pero no ocurre así en este caso. Creednos cuando decimos que no sólo supera a otros RPG con cartas, sino que los pulveriza. Pero es que al margen de ofrecer una fabulosa historia, un desarrollo original, y (tal vez lo más importante) resultar muy accesible, «Baten Kaitos» es por méritos propios un magnífico juego de rol.

■ SHOOT'EM UP ■ EIDOS ■ 1 - 16 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16+









ASÍ SE LUCHA

Así se resume el sistema de combate que tendremos que seguir para salir victoriosos en una guerra del futuro:

1. **DISPARAMOS COMO LOCOS** con un impresionante arsenal llegado directamente del futuro. En cualquier momento también podemos utilizar armas secundarias, como las granadas.
2. **RECIBIMOS APOYO** de nuestro propio ejército, aunque también tenemos que devolverles el favor y cubrirles las espaldas cuando se encuentren en medio de una situación apurada.
3. **UTILIZAMOS GADGETS** como las arañas mecánicas, un aparato de telequinesis o los implantes, que nos dan ventajas durante los tiroteos.



EL ARMA más potente del futuro no será ninguna ametralladora, sino un soldado con implantes mecánicos que le otorgan varios superpoderes.

UN SOLDADO HECHO A MEDIDA

PROJECT SNOWBLIND

Además de curar los catarros, hay médicos que pueden convertirnos en "superguerreros" sólo con un par de visitas al quirófano.

FROST →

El protagonista del juego era un soldado ejemplar hasta que fue herido en una misión y los médicos le convirtieron en un tipo de cyborg.

■ **PARA SALVAR LA VIDA DE NATHAN FROST,** un soldado del año 2065, los médicos han tenido que sustituir algunas partes dañadas de su cuerpo por implantes biomecánicos. Así, de un plumazo, además de curarle, le han convertido en el guerrero definitivo. Pero al teniente Frost todavía le espera una difícil misión: eliminar, disparando en primera persona, el Proyecto Snowblind, un arma que puede decidir el destino del mundo. Armados hasta los dientes, nuestra labor consiste en acompañarle (a él y a sus tropas) por once niveles urbanos ambientados en 16 zonas de Hong Kong y custodiados por decenas de soldados enemigos.

→ **ADEMÁS DE CONTAR CON SUS COMPAÑEROS,** que dicho sea de paso, resultan un poco "tontos", Nathan puede aprovechar sus implantes para hacerse invisible, multiplicar la velocidad de sus reflejos o, por ejemplo, detectar a los enemigos a través de las paredes. Sin embargo, estas habilidades pasan a un plano secundario y el desarrollo pronto se limita a disparar sin descanso por unos escenarios bien ambientados, aunque bastante pa-







LA AMBIENTACIÓN FUTURISTA en las calles de Hong Kong es uno de los puntos fuertes de «Project Snowblind».



EL MULTIJUGADOR para 16 jugadores a través de internet o de red local incluye todos los modos "clásicos".



EL APARTADO GRÁFICO combina una física realista y buenos efectos con diseños poligonales y enemigos que se repiten sin parar.

ARTILLERÍA PESADA

Como en los conflictos reales, además de utilizar las armas que llevamos a la espalda, también podemos aprovechar la artillería sobre el terreno:



LAS AMETRALLADORAS de posición tienen potencia de sobra para acabar con los robots acorazados del enemigo, y encima no tenemos que preocuparnos por la munición.



HAY VARIOS TIPOS DE COCHES que podemos tomar en los aparcamientos: los civiles, que sirven para el transporte, y los acorazados, que además pueden disparar con la torreta.







LOS IMPLANTES MECÁNICOS nos otorgan poderes especiales como un escudo de fuerza (a la izquierda), la posibilidad de hacernos invisibles (pantalla del centro) o una visión especial que detecta automáticamente a nuestros enemigos a través de las paredes (derecha).

recidos entre sí. Afortunadamente, podemos multiplicar la diversión gracias a los modos online (o a través de red local) para 16 jugadores, que incluyen clásicos como "todos contra todos" y "rescate de la bandera". Esta posibilidad, unida a una correcta realización técnica y a la estupenda ambientación futurista consiguen engancharnos hasta que consigamos salvar, por enésima vez, al mundo. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LOS IMPLANTES nos permiten probar diferentes estrategias, pero no son imprescindibles para avanzar.

LA AMBIENTACIÓN futurista refleja con bastante detalle cómo será el Hong Kong del año 2065.

lo peor

ES UN POCO REPETITIVO y la mayoría de los niveles se limitan a disparar a todo lo que se mueva.

LA INTELIGENCIA, tanto de nuestros enemigos como de los compañeros, es bastante pobre.

alternativas

En PS2 **«Killzone»** se ha convertido en el mejor "shoot 'em up" futurista que se puede encontrar, y además también tiene un buen modo multijugador a través de internet. Desde hace poco también tenéis **«TimeSplitters Futuro Perfecto»**, que es más variado y divertido que «Snowblind» aunque su ambientación no resulta tan creíble.

GRÁFICOS Los escenarios son grandes, están bien ambientados y tienen partes interactivas, y los modelos, por su parte, cumplen. **83**

SONIDO El doblaje al castellano es muy bueno, aunque la banda sonora y los efectos de sonido pasan bastante desapercibidos. **84**

DURACIÓN La historia principal ronda las 10 horas, y además se completa con varios modos multijugador online y a través de red local. **83**

DIVERSIÓN La acción es trepidante y nos mantiene metidos en la historia, aunque a la larga le falta profundidad y variedad en el desarrollo. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 83

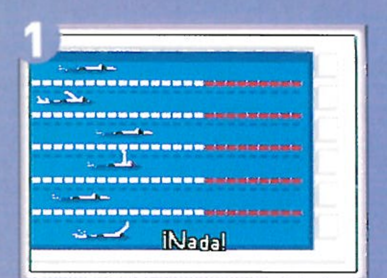
valoración

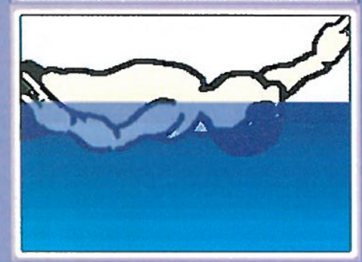
«Project Snowblind» es un juego bien planteado y con un comienzo explosivo (la escaramuza en las callejuelas de Hong Kong), pero estas buenas ideas se agotan a la larga y en pocas horas nos sumerge en un desarrollo rutinario. Aún así, la acción constante junto a una buena ambientación y unos gráficos notables consiguen engancharnos y entretenernos con facilidad. Si se le hubiera dado más profundidad o los implantes hubieran tenido más relevancia, podría haber llegado mucho más alto.

DANIEL QUESADA



■ VARIOS ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 29,95 € (4.983 ptas.) ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+









A CADA CUAL MÁS LOCO

En el modo principal podéis ir sacando los 200 microjuegos.

1. LOS JUEGOS aprovechan la doble pantalla. Arriba hay información, mientras que la "acción" estará abajo.
2. HAY CATEGORÍAS de juegos (de soplar, de pinchar, de arrastrar), distribuidas por personajes. Cada personaje tiene su historia y juegos.
3. AL CONSEGUIR PUNTUACIONES ALTAS sacamos extras, como esta "abuela virtual" o una calculadora.



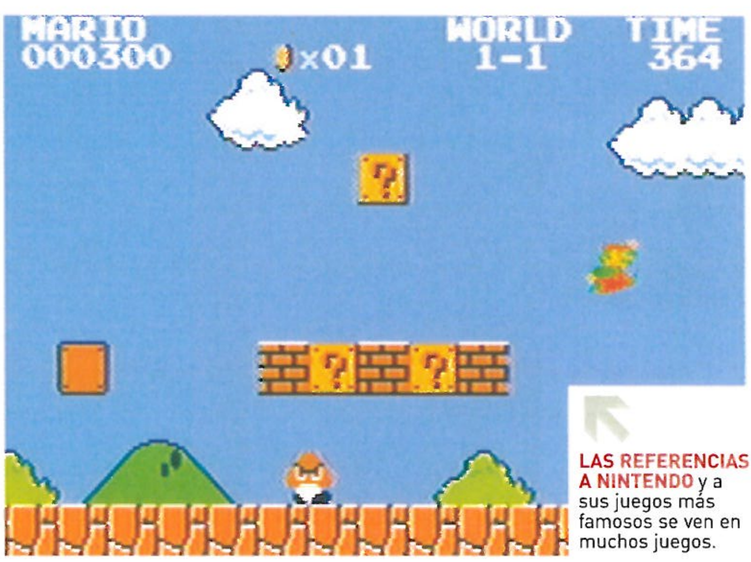
WARIO ES EL "PADRINO" de esta loca colección de juegos, y además aparece en alguno.



LOS JUEGOS DE SOPLAR son pocos, pero resultan bastante originales.



LOS JUEGOS DEL JEFE son retos más largos y complicados que el resto.



LAS REFERENCIAS A NINTENDO y a sus juegos más famosos se ven en muchos juegos.

MINIJUEGOS CON MUCHO TACTO

WARIO WARE TOUCHED!

Así que una consola con dos pantallas, y una de ellas es táctil, ¿no? ¡La de cosas que van a hacer Wario y sus colegas con ella!

■ **LA COLECCIÓN MÁS LOCA DE JUEGOS REGRESA** después de su éxito en GameCube y GBA. Como en aquellos casos, el objetivo es superar montones de minijuegos de apenas unos segundos de duración, protagonizados por Wario y otros personajes. Estos son muy sencillos, pero tan rápidos y con un planteamiento tan surrealista (por ejemplo, depilar o mover una mano para decir adiós), que a menudo la gracia está realmente en entender qué hacer antes de que sea tarde. Si superamos varios de estos "microjuegos" podemos acceder a un reto especial, el Juego del Jefe. En total, hay más de 200 jueguecitos esperándonos.

→ **LAS POSIBILIDADES EXCLUSIVAS DE NINTENDO DS** se han aprovechado a tope. ¡De hecho, no vais a usar los botones nunca! Todo se hace pinchando con el "stylus", arrastrando, frotando... ¡e incluso soplando! Pero seguro que os ha llamado la atención el aspecto sencillo de las imágenes. Tranquilos, os aseguramos que los chiflados diseños de los juegos os harán reír más de una vez y querer seguir jugando. La única pega es que tendréis que hacerlo solos, porque no se ha incluido un modo multijugador. Salvo por eso, con «Wario Ware» os lo vais a pasar en grande. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	60
SONIDO	74
DURACIÓN	85
DIVERSIÓN	90

Valoración: El desenfado y la originalidad de los minijuegos hacen que cualquiera pueda pasárselo bomba. Es cierto que los gráficos son algo sencillos, pero es que así tienen más gracia.

PUNTUACIÓN FINAL 88



resident evil

"Si no tienes Game Cube, ¿a qué esperas para hacerte con ella?"
NINTENDO ACCIÓN: 9.9/10

"Sorprensente, superior a cualquier cosa que podamos imaginar"
GAMEMASTER: 9,7/10







El pasado nunca está muerto y enterrado

León S. Kennedy ha dejado atrás el pasado,
tras sobrevivir al desastre en Raccoon City seis años atrás.

Ahora, como agente del gobierno, es enviado a un remoto
pueblo europeo. Hay algo raro en sus habitantes

La hija del presidente ha sido
- secuestrada

Las pesadillas nunca terminan

DONDE RESIDE EL MIEDO



resres-evil.com\re4

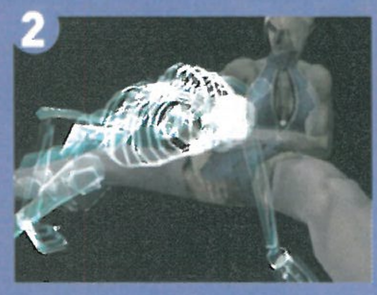


SOLO PARA NINTENDO GAMECUBE.



■ ACCIÓN ■ NAMCO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16+ 







¡A SOLTAR LEÑA!

¿Problemas de osteoporosis? Si eres un matón con huesos quebradizos, Nina tiene una solución para ti: ¡fractura y a otra cosa! Por el mismo precio, esta espía es capaz de acabar con grupos de enemigos tan solo pulsando un stick.

1. POR MEDIO DEL STICK DERECHO podemos golpear a cada enemigo de forma individual, pulsándolo en la dirección en que se encuentre el rival.
2. PODEMOS REALIZAR LLAVES ESPECIALES en las que seleccionamos una extremidad del rival y... crac, fractura al instante. ¡Eso duele!
3. PARA DISPARAR O USAR ARMAS también utilizamos el stick derecho: cada pulsación es un disparo en la dirección elegida.



UN GRUPO TERRORISTA es el objetivo a derrotar por Nina Williams. Sus enemigos van a lamentar haberse cruzado con esta letal luchadora.

LA ESPÍA QUE ME DESTROZÓ

DEATH BY DEGREES

A Nina se le ha quedado pequeña la saga «Tekken». Ahora tiene una aventura para ella sola donde demostrar su valor como espía.

NINA →

Antes de participar en el Torneo Iron Fist, esta agente de la CIA tuvo que infiltrarse en Kometa y frustrar sus planes terroristas.

■ **TRAS AÑOS PELEANDO EN EL TORNEO TEKKEN,** Nina Williams ha decidido cambiar de aires. Su faceta de luchadora es famosa, pero quizá no sepáis que esta rubia también es agente de la CIA y lleva una vida muy ajetreada. Ahora, tras el robo de un arma que supone una amenaza mundial, debe infiltrarse en la organización Kometa para frustrar sus planes.

Como buena espía, Nina cuenta con una amplia selección de artilugios, como escáneres de huellas, cámaras teledirigidas o gafas infrarrojas que le facilitan su labor. Eso sin olvidar que es una experta en todo tipo de armas... ¡ah claro, y también sabe luchar! Para desgracia de sus enemigos, Nina domina toda las técnicas aprendidas en el famoso Torneo Iron Fist.

→ **LOS ENEMIGOS NOS ATACAN EN GRUPO,** y para hacerles frente el sistema de lucha se basa en el uso del stick derecho, con el que hacemos los golpes y los ataques con armas. Nina no se queda corta en movimientos ni habilidades, y puede realizar ataques especiales para destruir huesos en unas espectaculares secuencias de rayos X. Para que







LOS GOLPES DE NINA son los mismos de «Tekken». Con los puntos de experiencia compramos nuevos ataques.



ARMAS COMO LA KATANA son espectaculares contra varios enemigos, pero el uso continuado termina destruyéndolas.



LOS JEFES FINALES ofrecen los combates más intensos de toda la aventura. Para derrotarlos debemos combinar distintas técnicas de ataque.

ESPÍA CON RECURSOS

Como no se llega muy lejos si nos limitamos a repartir tortas, Nina también afronta otras pruebas como puzzles o el uso de ciertos artilugios.



CON ESTA CÁMARA VOLADORA podemos entrar en lugares inaccesibles, obtener claves o grabar las conversaciones del enemigo. Su batería es escasa, y además es bastante frágil.



ESTOS PUZZLES son las peculiares "cerraduras" de los cofres repartidos por el juego. Si conseguimos resolverlos tendremos acceso a un completo arsenal. ¡Y gratis!







LA VARIEDAD es constante en el juego. Podemos encontrar momentos de plataformas (Izq.), o combates en los que contamos con aliados (Centro). Nina incluso revive sus peores recuerdos, y lucha contra zombis en esta escena de su infancia (Derecha.).

las peleas no pierdan atractivo, cada victoria nos da puntos de experiencia que canjeamos por todo tipo de mejoras y golpes.

En general, el desarrollo apuesta por la variedad, ya que a los combates se añaden momentos de sigilo, algo de plataformas, puzzles y minijuegos. Aspectos apoyados por una historia entretenida y unos gráficos correctos, que tropiezan con un poco eficaz sistema de cámaras fijas.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA VARIEDAD DEL DESARROLLO,** que incluye combates, disparos, puzzles, infiltración, plataformas...
- **SU DURACIÓN,** bastante alta para tratarse de un juego de acción.

lo peor

- **EL SISTEMA DE COMBATE** no nos convence del todo. Dichosa manía de usar el stick para atacar...
- **EL APARTADO TÉCNICO** está algo desfasado. Las cámaras fijas dificultan nuestro avance.

alternativas

Aunque como aventura de acción incontestable está «MGS 3», existen otras alternativas. Otro famoso espía, James Bond, triunfó hace un año con el gran **«Todo o Nada»**. **«Misión Imposible»** también nos ponía en una situación similar, pero nuestro clásico favorito, que también mezclaba disparos y combate cuerpo a cuerpo, es sin duda **«Dead to Rights»**.

GRÁFICOS Pese a la variedad de los escenarios y la calidad de los modelos, su aspecto gráfico se ha quedado algo anticuado. **80**

SONIDO Se agradece mucho el doblaje, que hace subir enteros a la historia y el desarrollo. La música y los efectos sonoros son efectivos. **85**

DURACIÓN Para ser un juego de acción ofrece una duración estimable, de más de 15 horas. También hay bastantes secretos a descubrir. **84**

DIVERSIÓN El desarrollo es muy variado, aunque tampoco engancha. La historia y el sistema de puntos son otros de sus alicientes. **78**

PUNTUACIÓN FINAL 79

valoración

Las incursiones de personajes de lucha en otros géneros se suelen saldar con resultados más bien pobres. En Namco tienen constancia de esta "maldición", y han tratado de romperla con este juego. No se libran de cometer deslices: el apartado gráfico es propio de un juego de hace un par de años, y el sistema de combate no convence. Por suerte, esta aventura es lo bastante variada como para resultar divertida, además de ofrecer alicientes como los premios o la historia, que arroja luz sobre una saga tan importante como «Tekken».

DAVID SOPEDRA



■ AVENTURA ■ UBISOFT ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 29,99 € (4.990 ptas.) ■ Lanzamiento: 31 de marzo ■ 12+





SI TE VEN, ERES HISTORIA

En las misiones no podéis ser detectados. Atacad al enemigo por la espalda, caminad por las sombras, adelantaos a los movimientos de los rivales... En definitiva, ¡haced lo que sea para que no os vean!

1. SI OS DESCUBREN o ven un cuerpo, saltará una alarma roja. A las tres alarmas todo se llenará de guardias y no podréis completar la misión. Pero no os preocupéis demasiado: los guardias sólo os localizan cuando estáis a un palmo de sus narices.

2. USAD LAS HERRAMIENTAS ESPÍA para no ser descubiertos, eliminad las cámaras o apagad las luces, porque Sam es casi invisible cuando se encuentra en las sombras.

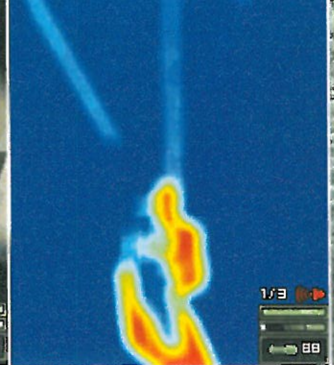


EL SIGILO sigue siendo la principal estrategia de Sam cuando se encuentra en plena misión. ¡Mirad que movimientos!



EL MULTIJUGADOR por bluetooth o N•Gage Arena alarga la vida del juego, porque dos agentes pueden compartir partida.







LOS GADGETS DE ESPÍA son altamente útiles para el tipo de misiones que tenemos que cumplir. Tenemos el cable óptico, para evitar sorpresas (Izquierda), el visor de calor (Centro), o la siempre útil visión nocturna (Derecha).

PEQUEÑO Y SIGILOSO

SPLINTER CELL: CT

En su última misión, a Sam Fisher le descubrieron porque se puso a sonar su móvil. ¡A quién se le ocurre llevar la N•Gage!

■ **CADA NUEVA HISTORIA DE TOM CLANCY** se convierte en un nuevo juego para consola. La tercera entrega de «Splinter Cell» no iba a ser menos, y además la calidad de esta versión "pequeña" poco tiene que envidiar a sus hermanas "grandes". Vale, igual estamos exagerando un poco, pero es innegable que el salto de Sam a las 3D en N•Gage le ha sentado bastante bien. Es cierto que tanto despliegue de polígonos hace que a veces el motor sufra lo suyo, pero el aspecto visual es magnífico.

➔ **SAM SE ENFRENTA A UNA AMENAZA TERRORISTA**, así que preparaos para salvar rehenes, conseguir planes secretos y demás, usando las armas más silenciosas (ojo, apuntar a objetos móviles es difícil debido a los tirones) y las herramientas más avanzadas (visores, cámaras espía, etc.). Todos sus efectos están reflejados estupendamente, de lo mejor visto en N•Gage hasta ahora, y los escenarios tampoco se quedan atrás en detalles. Eso por no hablar de la música, cuyo ritmo se adapta a cada situación. Además, «Chaos Theory» es el primero en usar la vibración como parte del juego, al forzar cerraduras. En definitiva, un juego que demuestra dónde está el tope de esta consola portátil. HC



NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	90
SONIDO	95
DURACIÓN	87
DIVERSIÓN	85

Valoración Los gráficos en 3D son la cara y la cruz de esta aventura: su aspecto es genial, pero un planteamiento tan ambicioso afecta al control por los "tirones" a la hora de movernos.

PUNTUACIÓN FINAL **89**

■ ACCIÓN ■ CAPCOM ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 63,95 € (10.640 ptas.) ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16+

1


2


3


JUNTOS PUEDEN CON TODO

Aunque la mecánica de juego es como la de la primera parte, la incorporación de Sylvia le da complejidad. Debemos elegir a quién usar para poder avanzar.

1. PUEDEN HACER UN ATAQUE CONJUNTO que elimina a todos los enemigos de la pantalla, aunque tarda un poquito en efectuarse.

2. JOE APROVECHA SU VFX DE CÁMARA RÁPIDA para golpear, correr mucho o incendiar objetos. También puede apagar el fuego si resulta quemado.

3. SYLVIA USA SU ATAQUE TRIPLE para quitarse "malotes" de encima y activar algunos interruptores. Puede combinarlo con un movimiento de Joe si cambiamos rápidamente de personaje.



EL SUPERHÉROE JOE vuelve a la acción con una nueva aventura en la que comparte protagonismo con su novia Sylvia. ¡Ahora podemos controlar a los dos!

"PIPIOLOS" DE ARMAS TOMAR

VIEWTIFUL JOE 2

Joe es todo un superhéroe: vapulea a los malos, resuelve acertijos y salva el mundo codo a codo con su chica. ¡Ay, el amor!

■ **LOS OSCARS ARCOIRIS HAN DESAPARECIDO** y sólo un superhéroe como Joe puede encontrarlos. Nuestro hombre ya demostró en su primera aventura que era capaz de vencer a montones de enemigos y resolver complicados puzzles empleando sus puños, su gran ingenio y, sobre todo, sus poderes. Gracias a ellos puede ralentizar la acción (para golpear con mayor precisión o esquivar balas), acelerarla o hacer un zoom que deja paralizados a los enemigos. Todo esto ya lo habíamos vivido en la primera parte, aunque ahora hay una diferencia: ¡Sylvia, su novia, también se une a la fiesta!

→ PODEMOS CAMBIAR DE UN PERSONAJE A OTRO siempre que queramos con sólo pulsar un botón. Y es que ciertas zonas sólo se pueden pasar con uno de los personajes (aunque son muy similares, cada uno tiene algunos movimientos exclusivos, necesarios en según qué lugares). Salvo ese detalle, la mecánica es tan divertida como la que disfrutamos en la primera parte, y se alternan partes de peleas con

JOE →

Su ilusión siempre ha sido emular a su héroe de las pelis, el capitán Blue. Ahora, vuelve a la acción junto a su novia para recuperar los Oscars Arcoiris desaparecidos. Sólo con sus poderes podrá seguir "p'alante".







ENTRE FASE Y FASE se nos muestran escenas fijas en las que aparece un narrador como los de las pelis de héroes.



LOS PUZZLES pueden consistir en encontrar una llave, como en este caso, o hacer cosas mucho más complicadas.



EL MODO MISIONES tiene 36 retos que suelen ser contra reloj. Resolverlos no es fácil y suele consistir en vencer a oleadas de malotes.

SYLVIA, LA HEROÍNA

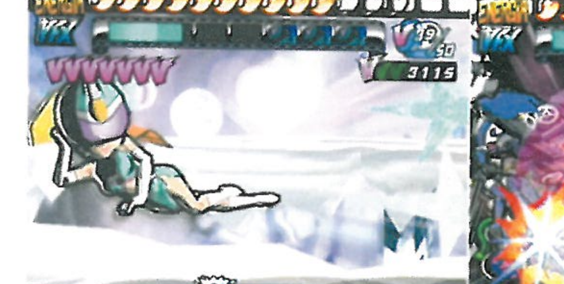
¡Se acabó ser la novia secuestrada! Sylvia es tan capaz como Joe de cargarse a los "malotes" y ahora va a demostrarlo a base de dar mucha caña.



CON SU PISTOLA de largo alcance (que sustituye a los puñetazos de Joe) puede acabar con los villanos alejados. Tiene tiros infinitos y es rápida, aunque no resulta muy potente.



EL ZOOM, LA CÁMARA LENTA y los movimientos especiales también están disponibles para ella. Con ellos se puede romper la guardia enemiga y ganar los combates más rápidamente.







LOS MOVIMIENTOS ESPECIALES se reservan para los momentos clave. Haciendo poses sumamos Viewtifuls para comprar movimientos (Izq.). Con el zoom se encadenan combos (Centro) y podemos usar la nave Six Machine a modo de submarino (Der.).

otras en las que hay que darle al coco, todas ellas dificilillas.

El apartado gráfico también sigue siendo tan colorista y simpático como el que vimos en el original. Además, esta vez el juego es más largo gracias a un nuevo modo de misiones (peleas contrarreloj, supervivencia y cosas así). Seguimos echando en falta un multijugador, pero seguro que os lo pasáis en grande junto a esta parejita de héroes. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS GRÁFICOS:** Por un lado el Cel-Shading los hace graciosos; por otro, los efectos les dan espectáculo.

■ **LA ORIGINALIDAD:** Usar los poderes es todo un punto. Además, hay bastantes golpes de humor.

lo peor

■ **ES BASTANTE DIFÍCIL** tanto en las peleas como en las partes de ingenio. Puede llegar a desesperar.

■ **HUBIERA MOLADO UN MODO MULTIJUGADOR.** Con dos héroes ya no hay excusa, programadores...

alternativas

Por supuesto, la primera parte, que además está a precio reducido. Si queréis otras sagas, probad en PS2 con **«Metal Slug 3»** (mismo enfoque cachondo, aunque centrado en la acción) o **«Death By Degrees»**. En GameCube tenéis el molón **«Zelda: Four Swords»**, que también mezcla peleas y puzzles pero tiene un ritmo bastante más pausado.

■ **GRÁFICOS** Son tan espectaculares y graciosos como siempre. Lo imaginativo de los escenarios compensa cierta escasez poligonal. **85**

■ **SONIDO** La música continúa teniendo el estilo desenfadado de la primera parte. Las voces de nuestros héroes siguen estando en inglés. **78**

■ **DURACIÓN** Las siete fases no son largas, pero su dificultad hace que tardemos mucho en completarlas. Además, está el modo Misiones. **86**

■ **DIVERSIÓN** Los poderes de estos chicos son un espectáculo. Los combates molan y hay originales, pero la dificultad puede ser un lastre. **85**

PUNTUACIÓN FINAL 85

valoración

Joe ha sido un éxito entre los consoleros "especializados". Es original, intenso y muy gracioso. Su truco es mezclar peleas intensas y puzzles durillos. Esta secuela tiene más de lo mismo, pero mejorado con la gran Sylvia. Gracias a ella tenemos retos más complejos y muchas situaciones cómicas. Además, el modo de Misiones arregla la escasez de modos de la primera parte. No se ha incluido un multiplayer y la dificultad es alta, pero si eso no os frena, vais a disfrutar con un juego de acción que es único en su especie.



SERGIO MARTÍN 

■ LUCHA ■ SNK ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 29,95 € (4.983 ptas.) ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12+





VARIAS FORMAS DE LUCHAR

Este arcade de lucha tradicional ofrece cuatro modos de juego bien diferenciados, a los que hay que sumar uno más extra y exclusivo de la versión para Xbox: el modo online. Estas son nuestras modalidades favoritas, en orden decreciente.

1. **EL MODO ONLINE** nos permite picarnos con cualquier jugador que esté conectado con su consola Xbox... ¡y que además tenga ganas de recibir una buena paliza "virtual"!
2. **EL VERSUS** asegura horas de diversión junto a nuestro mejor amigo.
3. **EL MODO ARCADE** es el típico modo historia, que cuenta con varios niveles de dificultad y combates sucesivos.



ESTE BEAT´EM UP CLÁSICO no es revolucionario, pero ofrece unos combates muy equilibrados y un espléndido plantel de luchadores.




EL CONTROL de los personajes es muy bueno, y nos permite realizar toda clase de llaves, combos y contras con comodidad. De todos ellos, los más espectaculares son los ataques especiales, que son tan vistosos como demoledores. ¡Mirad qué ejemplos!

TORTAS A LA ANTIGUA USANZA

SNK VS CAPCOM: SVC CHAOS

Dos de las compañías que más juegos de lucha han creado han unido sus fuerzas para lanzar un ¿nuevo? torneo de lucha en 2D.

■ **LOS 34 LUCHADORES MÁS POPULARES** de Capcom y SNK van a dilucidar (a tortas, claro) quién es el más poderoso. Son tipos tan famosos como Ryu, Guile, Terry o Kyoomo, y cada uno posee su propio repertorio de golpes, incluidos unos espectaculares ataques especiales, que se ejecutan a la perfección merced a un sistema de control fácil y bien ajustado. Hay cuatro modos de juego diferentes, Arcade, Práctica, Supervivencia y Versus, y aunque son relativamente variados, no nos deparan demasiadas sorpresas. Nosotros nos quedamos con el modo versus... después del modo online, que desgraciadamente sólo está disponible en la versión de Xbox.

➔ **LOS GRÁFICOS TIENEN UN ASPECTO "ANTIGUO"**, más cercano a un juego de 16 bits que a un título propio de esta generación de consolas. La verdad es que el juego presenta unos entornos y personajes en 2D muy coloridos y bastante variados, pero se echa en falta un mayor nivel de detalle y mayor fluidez en las animaciones de los personajes. Aún así, seguro que «SNK vs Capcom» cumple las expectativas de los seguidores más fieles y "románticos" de los juegos de lucha. El resto puede que lo encuentre algo desfasado.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	71
■ SONIDO	70
■ DURACIÓN	85
■ DIVERSIÓN	83

Valoración: Este título ofrece un buen puñado de luchadores, varios modos de juego (incluyendo uno online para Xbox) y un sistema de juego tan trillado como, todavía, divertido.

PUNTUACIÓN FINAL 82

■ VARIOS ■ NINTENDO ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+



80 MINIJUEGOS pensados casi en exclusiva para jugar con tres amigos nos esperan en este party game repleto de humor

LA FIESTA DEL FONTANERO

MARIO PARTY 6

Dos son compañía, tres son multitud y cuatro... ¡¡cachondeo!! LLamad a vuestros amigos, que empieza la fiesta de Mario.

■ PASAR UN JUEGO DE MESA A LA CONSOLA es, ni más ni menos, el planteamiento que nos lleva ofreciendo año tras año la saga «Mario Party», que con esta sexta entrega pretende dar un nuevo giro de tuerca a su ya habitual mecánica.

En esta ocasión encontramos 6 tableros distintos, en los que debemos lanzar un dado por turnos con el fin de recoger estrellas antes que nuestros rivales. En algunas de las casillas encontramos objetos que frenan o potencian nuestro avance y otras nos llevan directamente a uno de los 80 variados minijuegos, que constituyen "el alma" de las partidas. En general nos proponen sencillos retos de habilidad, como saltar por plataformas en movimiento, esquivar cañonazos o jugar peculiares partidos de basket, y resultan divertidísimos si jugamos en compañía de otros 3 amigos, pero pierden casi toda su gracia si lo hacemos solos.

→ EL MICRÓFONO ES LA MAYOR NOVEDAD de este nuevo «Mario Party» y nos permite participar en 4 minijuegos extra. El más destacado es un concurso como los de la tele, en el que tenemos que responder a pregun-

1



2



3



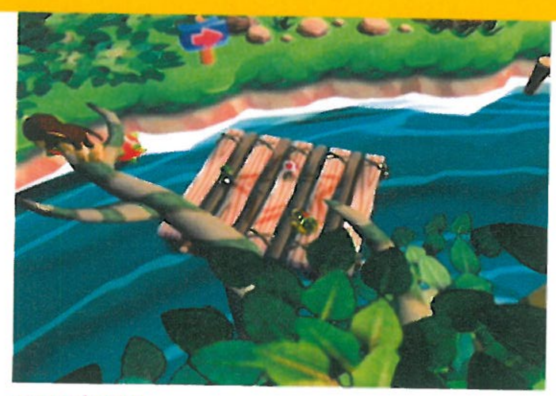
¿HACE UNA PARTIDITA?

Como todo juego de mesa que se precie, «Mario Party 6» tiene su mecánica y unas reglas bien definidas. Así es como funciona:

1. **LANZAMOS EL DADO** pulsando un botón y cruzamos los dedos para que nos toque un número alto. ¡Cuanto más avancemos mejor!
2. **COGEMOS POTENCIADORES** que nos conceden ventajas como realizar tiradas triples de dados o avanzar directamente hasta la siguiente estrella.
3. **COMPETIMOS EN MINIJUEGOS** de lo más variopinto. Y es que los personajes de Nintendo están dispuestos a todo en este juego con tal de ganar la partida.

→ MARIO

Nuestro colega fontanero ha vuelto a organizar una fiesta y no ha dudado en invitar a todos sus amigos para participar en los minijuegos más divertidos. ¡Como le va la marcha!



LOS GRÁFICOS son un derroche de imaginación y buen humor, aunque el aspecto general es un tanto "pobre".



LIARSE A BOLAZOS DE NIEVE es lo que nos propone uno de los minijuegos más divertidos. ¡Si es que no hay respeto!



LOS TABLEROS están repletos de casillas trampa, monedas e ítems para que las partidas tengan un desarrollo más emocionante.





HABLA, QUE TE ESCUCHO

El micrófono que viene de regalo al comprar «Mario Party 6» nos brinda la oportunidad de participar en varios juegos en los que dejamos el mando a un lado y realizamos todas las acciones con la voz. Estos son los tres más chulos:



EN EL CONCURSO tenemos que elegir un tema de un panel y contestar a la pregunta que nos formulen, pillar los rebotes, etc.



ESQUIVAR OBSTÁCULOS mientras corremos a toda velocidad diciendo "arriba" o "salta" es otro de los juegos.



AL NOMBRAR UNA FRUTA las casillas que tienen su dibujo desaparecen y los otros jugadores deben correr a otra.

tas que ponen a prueba nuestra capacidad de memoria o nuestros conocimientos acerca de los personajes de Nintendo y que, como el resto del juego, resulta todo un punto cuando jugamos 4 a la vez. Y es que debéis tener muy claro que en «Mario Party 6» os vais a encontrar un juego muy sencillo gráficamente y pensado para jugar en compañía. Por eso, si vais a jugar solos, mejor pensad en otro título.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS MINIJUEGOS** son muy variados y divertidos... cuando jugamos acompañados.
- **EL RECONOCIMIENTO DE VOZ** de los juegos para micrófono es un detalle muy original y divertido.

lo peor

- **LA FALTA DE ALICIENTES PARA UN JUGADOR.** Si jugamos solos, nos aburrimos enseguida.
- **LOS GRÁFICOS SON MUY SIMPLONES**, aunque es cierto que cumplen de sobra su función.

alternativas

Si os gusta la idea de meter un juego de mesa en una consola la mejor opción es **«Mario Party 5»**, que es muy parecido a la sexta entrega y además está en Players Choice. Y para pasarlo en grande en multijugador con los personajes de Nintendo tenéis los alocados partidos de **«Mario Tennis»** y las carreras de karts de **«Mario Kart D. Dash!!»**.

- **GRÁFICOS** Todo es muy colorido y graciosote, pero en general tanto los personajes como los escenarios son excesivamente sencillos. **76**
- **SONIDO** En la misma línea que los gráficos; las melodías y efectos sonoros ambientan correctamente, pero son demasiado simples. **72**
- **DURACIÓN** Si jugamos en compañía es capaz de ofrecernos un montón de horas de diversión gracias a sus alocados minijuegos. **85**
- **DIVERSIÓN** Jugando solo se torna monótono en muy poco tiempo, pero los "piques" a 4 jugadores tienen momentos antológicos. **87**

PUNTUACIÓN FINAL 85

valoración

Las partidas multijugador que propone esta nueva entrega de la saga «Mario Party» resultan tan divertidas como siempre gracias a sus 80 alocados minijuegos, que consiguen que nos pasemos muchas risas. Además, la inclusión de los minijuegos de reconocimiento de voz ha sido todo un acierto y son bastante originales y divertidos, si bien es cierto que se nos antojan un tanto escasos en número. De todas formas, tenéis que tener en cuenta que el juego está pensado para jugar acompañado. A solas aburre enseguida.



JOSÉ MANUEL MARTÍNEZ



■ AVENTURA ■ ENLIGHT SOFTWARE ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ Lanz.: Ya disponible ■ 12+







UN ROBOT MULTIUSOS

El universo de Scrapland es amplio y complejo, pero por suerte contamos con las naves espaciales para desplazarnos y con la habilidad de hacernos pasar por los personajes que habitan este original planeta.

1. **PERSONALIZAMOS LA NAVE** con las distintas armas y motores que vamos descubriendo a lo largo del juego. Eso sí, hay que pasar por caja antes.

2. **COMBATIMOS** frente a un escuadrón de naves enemigas. En ocasiones también tenemos que competir en diversas modalidades de carreras.

3. **SUPLANTAMOS A UN ROBOT** y así adquirimos sus habilidades. Este funcionario, por ejemplo, huye de quien lo necesite... ¿de que nos suena esto?



LA MEZCLA de acción y aventura conforma los pilares de este juego, en donde el protagonista se convierte en toda clase de originales personajes.





ESTA GRAN BASE DE DATOS permite que D-Tritus intercambie su personalidad con otros 14 robots. Cada uno ellos cuenta con distintas habilidades como disparar, volar e incluso ralentizar el tiempo. Todas ellas tienen una carga de ironía muy cachonda.

UNA AVENTURA ROBÓTICA

SCRAPLAND

Hoy en día los robots sirven para picar carne y poco más, pero en el futuro se encargarán de todo, ¡incluso de resolver crímenes!

■ **UNA SERIE DE MISTERIOSOS ASESINATOS** están ocurriendo en Scrapland, un mundo gobernado por robots donde los humanos son repudiados como castigo por todos los males que provocaron en el pasado. El encargado de descubrir quién está detrás de tan macabros acontecimientos es D-Tritus, un robot extranjero recién llegado al planeta que protagoniza la aventura. Nuestro personaje tiene una libertad de movimientos casi absoluta en una inmensa ciudad futurista, en la que cumplimos distintos encargos y por la que nos desplazamos gracias a las naves espaciales que nos construimos... o, ejem, robamos.

➔ **LAS MISIONES SON VARIADAS Y ORIGINALES.** La acción se centra especialmente en los escenarios exteriores, donde nos esperan distintos combates y carreras, mientras que en los interiores la mecánica se centra en el diálogo y correcto uso de las distintas habilidades de los personajes a los que D-Tritus puede "sobrescribir" (es decir, suplantar su personalidad para poder utilizar la habilidad especial que tengan). La estética de película de animación, junto a su buen doblaje, redondean una aventura sorprendente, que merece que le deis una oportunidad. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	81
■ SONIDO	88
■ DURACIÓN	89
■ DIVERSIÓN	89

Valoración: «Scrapland» es de esa clase de juegos que llegan sin hacer mucho ruido, pero que recompensará a quien lo pruebe con multitud de detalles impagables. Una muy grata sorpresa.

PUNTUACIÓN FINAL 89



LEGEND OF
KAY
¡YA DISPONIBLE PARA TU PS2!
Solo hay un camino y es el camino de la espada.
Libera a tu pueblo de la tiranía de los Gorilas y de las apestosas Ratas y... conviértete en una leyenda.
PlayStation 2
LEGEND OF KAY
12+
www.pegi.info
www.legendofkay.com
Distribuido por
NOBILIS
www.nobilis-iberica.com
JoWooD Productions
NEON STUDIOS

■ ACCIÓN/ESTRATEGIA ■ UBISOFT ■ 1-2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ Lanz.: Ya disponible ■











LA ACCIÓN Y LA ESTRATEGIA se combinan en este juego de la 2ª Guerra Mundial, en el que dirigimos a nuestra escuadra a través de la campiña francesa.

LA GUERRA MÁS ESTRATÉGICA

BROTHERS IN ARMS

Basado en una de las hazañas más famosas de la 2ª Guerra Mundial, este juego nos pone al mando de 13 hombres tras las líneas alemanas.

¡A SUS ÓRDENES, MI SARGENTO!

Atravesar las líneas alemanas con sólo 4 hombres tiene tela. Esta es la mejor forma de hacerlo y salir ileso en el intento:

1. **AVANZAMOS** en la dirección que nos marca la brújula y al menor indicio de presencia enemiga nos parapetamos en algún lugar seguro para evitar ser vistos.
2. **OBSERVAMOS** el terreno con la vista elevada y decidimos la táctica a seguir. Aquí, por ejemplo, lo mejor es rodear por los flancos mientras nuestros compañeros nos cubren.
3. **ATACAMOS** a los enemigos intentando sorprenderlos desprevenidos o recargando sus armas y después seguimos nuestro avance.

■ **EMULAR A LOS HÉROES DE LA COMPAÑÍA 101** ya es posible gracias a este nuevo shooter ambientado en la 2ª Guerra Mundial, que combina acción y estrategia, y en el que nuestra tarea es cumplir 20 misiones al mando de 12 hombres, aunque sólo avanzan 4 soldados a la vez. La mayoría de las veces nuestro objetivo principal es despejar de Alemanes los parajes de Francia donde se desarrolla la acción, y para llevar a cabo esa "limpia" debemos avanzar con mucha precaución, ya que los enemigos siempre están bien posicionados y a cubierto. Es aquí donde adquiere una vital importancia la vista aérea, que proporciona una visión perfecta del terreno y nos permite dar las las órdenes oportunas a nuestros compañeros de escuadra, como avanzar o cubrir.

→ **EL RIGOR HISTÓRICO ES CASI ABSOLUTO**, así como el realismo que ofrece el juego: las armas, localizaciones y hechos que aparecen son totalmente fieles a lo que sucedió en la guerra, y presenciamos momentos tan famosos como el desembarco de Normandía. El único problema

BAKER →

El sargento de la Compañía 101 es el protagonista del juego y el encargado de poner a salvo a sus 13 hombres en plena invasión alemana. ¡Menuda responsabilidad!







NUESTROS COMPAÑEROS van con nosotros durante casi todo el juego, ya sea a pie o a bordo de un pequeño tanque.



LOS TIROTEOS son frecuentes y siempre hemos de buscar una posición que nos permita cubrirnos del fuego alemán.



EL MODO ONLINE está muy cuidado y propone una serie de misiones, como defender una base aliada del ataque de las tropas alemanas.

CONVIÉRTETE EN ESTRATEGA

En casi todo el juego vamos acompañados de soldados de escuadra a los que debemos dirigir. Estas son algunas de las tácticas más útiles:



RODEAR AL ENEMIGO mientras nuestros soldados lo reducen mediante fuego de cobertura es una táctica muy efectiva. También se puede hacer a la inversa y "reducir" nosotros.



LAS GRANADAS son ideales para hacer salir a los alemanes de sus refugios, y si colocamos a nuestros hombres en una posición que corte su retirada podemos eliminarles fácilmente







LA FIDELIDAD HISTÓRICA es tal que los uniformes de los personajes (Izq.), las armas de la época con su rudimentario manejo (Centro) y las localizaciones (Der.), son clavados a los reales de la Segunda Guerra Mundial. ¡Parece que estamos viendo un documental!

es que las misiones se hacen algo lineales y repetitivas, y no terminan de sumergirnos de lleno… al contrario que el fantástico modo Online. Y tened en cuenta que el apartado gráfico presenta en PS2 unas texturas muy mejorables y un exceso de ralentizaciones que afectan a la jugabilidad, mientras que en Xbox todo está mucho más detallado y la suavidad es total, lo que hace que esta versión sea bastante superior.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA FUSIÓN DE ESTRATEGIA Y ACCIÓN** ha resultado ser todo un acierto y está muy bien resuelta.
- **LA FIDELIDAD HISTÓRICA** es enorme, así como la ambientación y el fantástico doblaje al castellano.

lo peor

- **LOS GRÁFICOS EN PS2** dejan bastante que desear en lo referente a texturas y ralentizaciones.
- **EL DESARROLLO ES LINEAL** y un tanto simple. Casi todo se limita a avanzar y a abatir alemanes.

alternativas

Si estáis buscando un juego con ambientación "guerrera", pero que se centre más en la acción, no os podéis perder el enorme **«Call of Duty»** o cualquiera de las entregas de la saga **«Medal of Honor»**. Si por el contrario preferís algo más táctico, probad con **«Full Spectrum Warrior»** (Xbox) o, ya en plan más clásico, con **«Comandos 2»**.

GRÁFICOS En Xbox todo está bien detallado y la suavidad es total. En PS2, en cambio, la calidad baja mucho, así que dejadlo en un 74. **87**

SONIDO Los efectos nos hacen creer que estamos en plena batalla y el doblaje al castellano es soberbio. Todo un ejemplo a seguir. **93**

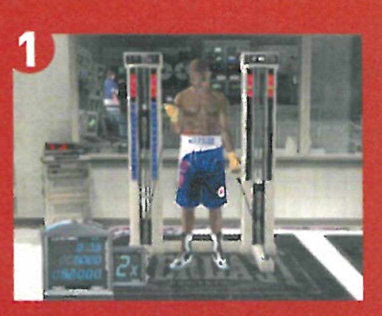
DURACIÓN Las misiones son un poco cortas, aunque la elevada dificultad hace que el juego dure. Lo mejor, los modos multijugador. **86**

DIVERSIÓN La mezcla de acción y estrategia es genial, aunque las misiones son algo lineales. En PS2 las ralentizaciones afectan al jugar. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 88

valoración

La particular fusión que nos ofrece este shooter ha resultado ser todo un acierto y es capaz de ofrecer grandes momentos de acción combinados con tintes estratégicos. Además, el cuidado rigor histórico, unido al atractivo de la historia y al gran doblaje, logran una genial ambientación. Lástima que las misiones, aunque divertidas, no sean más variadas, ya que la mayoría del juego la pasamos eliminando alemanes. Por último, avisaros de que los problemas técnicos en PS2 hacen que su nota final sea mucho más baja: sólo 75.







LA VIDA EN EL RING

En el modo Carrera tenemos que llevar a un púgil del anonimato al estrellato. Para conseguirlo no todo será repartir "galletas". ¡También habrá que prepararse a fondo!

1. **ENTRENARSE** es imprescindible antes de los combates. Hay tres pruebas distintas (saco, pesos y muñeco de sparring), que sirven para mejorar nuestras distintas cualidades.

2. **GASTAMOS EL DINERO GANADO** en contratar personal, como un buen entrenador o una animadora. También podemos comprar calzones, calzado...

3. **CURAR LAS HERIDAS** entre rounds es una de las novedades del juego. Podemos hacerlo nosotros mismos o dejar que lo haga la computadora.



LA FUERZA DEL BOXEO se siente a tope con la nueva entrega de este gran simulador. Podemos jugar con los mitos más grandes del cuadrilátero.





EL APARTADO GRÁFICO se ha mejorado mucho con respecto a la primera parte. Durante los combates podemos cambiar la cámara y ver con todo detalle los impactos de los golpes. Todo ello "sonorizado" cómo no, por el bullicio y un comentarista.

MÁS COMBATES CON "GANCHO"

FIGHT NIGHT ROUND 2

Los mejores boxeadores del mundo se juntan para ver quién golpea más fuerte. ¡Este simulador va directo al mentón!

■ **ESTA SAGA DE BOXEO YA DEMOSTRÓ SU CALIDAD** en el anterior «Fight Night», que salió hace cosa de un año, y ahora su atractiva oferta regresa con los 36 mejores púgiles de la historia al frente. Os hablamos de mitos como Mohammed Ali o Evander Holyfield (sus caras y características son clavadas a las de verdad), con los que peleamos en combates súper realistas en los que importa tanto pegar duro como esquivar los golpes del rival. Como novedad, se han añadido movimientos especiales y la posibilidad de bloquear o fintar mientras nos movemos.

→ **EL MODO CARRERA ES EL MÁS ATRACTIVO,** ya que podemos preparar nuestra agenda de combates e ir mejorando a nuestro púgil poco a poco dentro de diferentes categorías, desde el peso pluma a los pesos pesados. También podemos enfrentarnos a un colega en el modo versus, que se puede jugar online, y antes de pelear podemos crear a nuestro propio boxeador, pero echamos en falta más modos.

Los gráficos son bastante más detallados que en su antecesor y el sistema de control, que se vale del stick derecho para dar los golpes, es aún más cómodo. En definitiva, estamos ante un notable simulador de boxeo. 

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	89
■ SONIDO	78
■ DURACIÓN	87
■ DIVERSIÓN	88

Valoración: El realismo gráfico llega aún más allá en «Round 2». En los combates casi sentimos el dolor por la contundencia de los golpes. Eso sí, hay poquitos modos de juego.

PUNTUACIÓN FINAL 88



■ PLATAFORMAS ■ THQ ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3+



EL BASTÓN DE LOS SUEÑOS es un artefacto poderoso, y el malvado que lo posee tiene encima secuestrada a una princesa. ¡Sólo el joven Tak puede arreglar este lío!





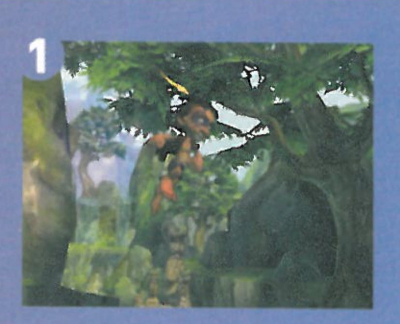
LA VARIEDAD que hay en el juego es total: desde montar sobre animales, hasta usar a personajes para que nos ayuden, pasando por realizar todo tipo de acciones, como este descenso en tonel. No hay duda, Tak es un aprendiz de hechicero de lo más polifacético.

SALTA, LUCHA... ¡Y NO TE DUERMAS!

TAK 2: EL BASTÓN DE LOS SUEÑOS

En el mundo donde vive Tak no conocen a Harry Potter, pero la magia Juju les ayuda a salir de las situaciones más complicadas.

1



2



3



PARA SER UN BUEN CHAMÁN

Tak vive en un mundo mágico, pero eso no quiere decir que aprender a ser un hechicero de pro sea una tarea sencilla:

1. SALTAR de una plataforma a otra se convierte en algo muy común, y en más de una ocasión tenemos que resolver algún puzzle para poder abrir el paso a otras zonas de los grandes escenarios.

2. HABLAR CON PERSONAJES como Jibulba o su hermano J.B. nos es de gran ayuda durante la aventura, porque pueden transformarse en animales de todo tipo que nos echan una manita.

3. LA MAGIA JUJU se va a aprendiendo a lo largo de la aventura, y para ello es imprescindible ir recogiendo plumas, fórmulas mágicas... y luego componer pócimas que nos sirvan para adquirir poderes y habilidades especiales.

■ **EL PEQUEÑO TAK SE HA HECHO MAYOR** desde su anterior aventura. Este aprendiz de brujo tiene más experiencia en la magia Juju, pero se enfrenta a un reto enorme: Tlaloc ha secuestrado a una princesa y amenaza a todo su mundo, así que debemos acompañarle por 9 mundos que alternan entre el mundo "real" y el de los sueños, con plataformas, acción y mucho humor. Y no sólo nos toca saltar o atacar, sino también usar la magia y hasta poseer animales. La novedad de esta secuela es que podemos entrar en la piel de nuevos seres para adquirir sus habilidades, así como usar todo tipo de artefactos o buscar la ayuda de otros personajes para avanzar.

→ **EL JUEGO TIENE UN DESARROLLO DIVERTIDO,** que entretiene por igual a jóvenes y adultos, y destaca por sus tronchantes diálogos y también por la belleza de sus entornos gráficos. Quizá no alcance la brillantez de los mejores, pero hay que reconocer que se ha hecho un buen trabajo en el plano técnico.

En resumen, Tak ha vuelto a la acción con un juego muy similar a su antecesor, aunque más elaborado y divertido, redondeando con ello un plataformas notable, entretenido, y capaz de enganchar a cualquiera. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	83
■ SONIDO	88
■ DURACIÓN	78
■ DIVERSIÓN	83

Valoración: Su virtud es mezclar aventura, plataformas y acción con un fresco sentido del humor. Y aunque su duración no es excesiva, resulta muy entretenido y tiene minijuegos extra.

PUNTUACIÓN FINAL 83


STOLEN

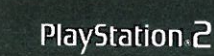

12+


@*!
www.pegi.info




XBOX




PlayStation.2


PC
DVD

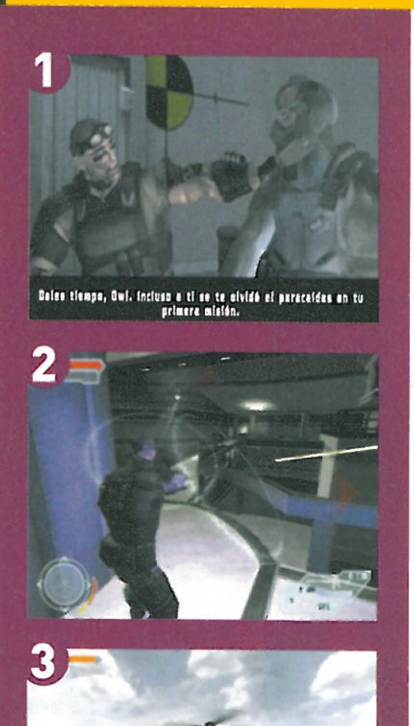

blue
52


Hip
GAMES


Virgin
PLAY
www.virginplay.es

ROBERTO GANSKOPF

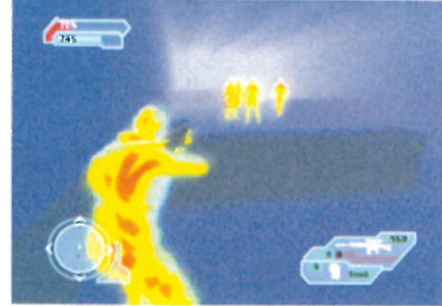
■ ACCIÓN ■ HIP INTERACTIVE ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ Lanz.: Ya disponible ■ 16+





LAS 25 MISIONES que tenemos que superar en esta aventura de acción son muy variadas: hay que saltar en paracaídas, acabar con determinados objetivos... De todo.





TENDREMOS ACCESO A EQUIPO MUY SOFISTICADO que nos ayuda en nuestra misión: desde artilugios para ver mejor bajo ciertas circunstancias, hasta artefactos realmente útiles como unas granadas que limpian nuestro camino de objetos metálicos.

ESTOS SON LOS PROTAGONISTAS

El "lado humano" del juego lo llevan estos dos héroes. Cada uno tiene unas habilidades especiales, que lo hacen más adecuado al tipo de misión:

1. ALTERNAMOS SU CONTROL según los requisitos de nuestras órdenes. Los dos chicos son complementarios, así que en muchas ocasiones tienen que colaborar para alcanzar el éxito en la misión correspondiente.

2. EL SIGILO corre a cargo de Stealth Owl. Además, su dominio de las armas y objetos más avanzados le convierte en el más hábil de los dos.

3. LA FUERZA BRUTA queda en manos Raptor. Lo suyo son las armas pesadas y la conducción de vehículos, así que protagoniza los momentos más "moviditos" de todo el juego.

DOS HOMBRES Y UN DESTINO

CT SPECIAL FORCES FIRE FOR EFFECT

Cuando las cosas se ponen feas, sólo queda huir... ¡no, esperad! Podemos recurrir a dos agentes especiales dispuestos a todo.

■ **SALVAR AL MUNDO NO ES TAREA FÁCIL.** Sólo un equipo de valientes es capaz de ello... bueno, en realidad son Stealth Owl y Raptor, los dos protagonistas de este juego de acción, a los que controlamos alternativamente. Como miembros del mejor grupo antiterrorista del mundo, el CTSF, se enfrentan a una organización criminal que ha formado su propio ejército, y su objetivo es completar 25 misiones, como infiltrarse en territorio enemigo o hacerse con el control de barcos. Para ello disponemos, claro, del mejor equipamiento, armas y vehículos. ¡Sin duda, medios no nos faltan!

→ **EL PLANTEAMIENTO NO ES MUY ORIGINAL** y a las misiones, aunque son más o menos divertidas, les falta algo más de chispa para llegar a enganchar. Además, la dificultad es bastante irregular. La ambientación, en cambio, está bien conseguida, y gracias a los tiroteos, explosiones y demás logra transmitir cierto aire al estilo Hollywood. Técnicamente el título cumple: las animaciones de los personajes son correctas y los entornos son relativamente detallados, si bien la cámara es un poco brusca. Está claro que «CT Special Forces» no está al nivel de los mejores, pero al menos resulta entretenido.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	78
■ SONIDO	81
■ DURACIÓN	79
■ DIVERSIÓN	78

Valoración: La acción y la infiltración se mezclan para proporcionarnos entretenimiento sin mayores pretensiones. Un apartado técnico más cuidado le hubiera hecho subir enteros.

PUNTUACIÓN FINAL 79



SAVE THE PLANET
DAILY PRICE
al mejor precio diario
Compra-Venta
SAVE YOUR MONEY

CÁMBIATE DE LADO

EN DAILY PRICE PUEDES COMPRAR O VENDER TUS VIDEOJUEGOS

TE OFRECEMOS EL MEJOR PRECIO DEL MERCADO TANTO EN LA COMPRA COMO EN LA VENTA DE TUS TITULOS FAVORITOS. ORIGINALES, CON MANUAL Y GARANTIA.

SEGUIMOS SIENDO UNICOS.





JOSÉ MANUEL MARTÍNEZ



■ LUCHA ■ KONAMI ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12+







LA TRILOGÍA DE LA VICTORIA

Durante los combates podemos vencer de diferentes maneras a nuestro rival. Algunos de ellas sólo son posibles de ejecutar tras acumular distintos combos seguidos o agarrando en el instante indicado. Son estos:

1. **POR LUXACIÓN** de alguno de los miembros de nuestra rival. Para evitarlo debemos machacar el mando de control en un tiempo determinado
2. **POR INMOVILIZACIÓN** del personaje durante 3 segundos seguidos. Cada personaje tiene diferentes maneras de ejecutar este movimiento.
3. **MEDIANTE UN MOVIMIENTO LETAL,** que podemos ejecutar cuando nuestra rival está "grogui" y hemos acumulado los suficientes combos y llaves.

EL WRESTLING femenino más sexy llega a PS2 en un juego que muestra el lado guerrero de las chicas, pero abusa demasiado del componente "picante".





EL RING nos permite ayudarnos de las cuerdas y de los cuatro postes para lanzarnos contra nuestras confiadas rivales. Además de la perspectiva isométrica, la cámara cambia a una más cercana cuando hacemos una llave o inmovilización.

¡CURVAS PELIGROSAS!

RUMBLE ROSES

Son guapas y sexys, pero las luchadoras de este juego no se andan con tonterías a la hora de zurrarse. ¡Esto sí que son peleas!

■ **LAS LUCHADORAS MAS SEDUCTORAS** del universo consolero (con permiso de las de «Dead or Alive») se dan cita en este juego de wrestling, en el que los agarrones, las llaves y las inmovilizaciones del rival priman por encima de los golpes y las típicas patadas. Tanto en el modo Historia como en el Exhibición tenemos que vencer a las diferentes rivales en cada combate, bien sea inmovilizándolas durante tres segundos o ejecutando una llave letal para que abandonen. Son 22 luchadoras en total, a las que manejamos con un control poco pulido y un tanto arbitrario.

→ **SON LAS PELEAS MÁS SUCIAS QUE HEMOS VISTO,** pero no precisamente porque se abuse de los golpes bajos sino porque, como principal novedad en este tipo de juegos, podemos luchar en una piscina de barro en la que las chicas se manchan hasta límites en los que apenas se distingue el bikini de la piel. Este y otros detalles muestran que el juego busca aprovechar al máximo el componente "sexy". Además, la música de grupos como Killer Barbies ambienta las "originales" presentaciones de cada personaje, tan típicas en estos eventos. Un juego entretenido, que destaca más por su aspecto que por su simulación. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	84
■ SONIDO	78
■ DURACIÓN	79
■ DIVERSIÓN	75

Valoración: Estamos ante otro título que busca atraer más por su componente sexual que por la calidad de su simulación. Dejando a un lado este discutible "atractivo", no pasa de correcto.

PUNTUACIÓN FINAL 76

MIDNIGHT POOL

¡ENTRA EN LA MISTERIOSA ATMÓSFERA DE **MIDNIGHT POOL**

DONDE TIENEN LUGAR LOS MEJORES CAMPEONATOS!

DESCÁRGATE

¡LOS MEJORES JUEGOS EN TU MÓVIL!



¡Vivir, ligar y triunfar en Nueva York! Sólo MoviStar emoción







AVENTURA: Prince of Persia — El Alma del Guerrero; Rayman 3

RPG: Might and Magic

PUZLE: Atrapapalabra

¡Sólo 3,12€ IVA incl.!

Para descargar un juego
envía un SMS al 5525*
con el texto JUEGO HC45
y sigue las instrucciones. Ej. JUEGO HC45 al 5525.

Accederás a nuestro catálogo WAP y podrás elegir y descargar tu juego. El juego será memorizado en tu teléfono y podrás jugar tantas veces como quieras.

O llama al 806 556 555** y sigue las instrucciones.
Atención: tu teléfono tiene que estar configurado para wap.

Si eres de MoviStar descárgatelo en
MoviStaremoción/videojuegos/PortalesJuegos/Gameloft



Sony Ericsson K700 · Sony Ericsson T610 · Nokia 6230 · Nokia 3510i · Nokia 6600 · Motorola V500 · Motorola V80 · Sagem My X5-2 · Siemens C65 · Samsung E800

(2) LISTA DE MÓVILES COMPATIBLES
Alcatel One Touch 556, 565, 756, / LG C1100, C1200, C2200, F2100, L3100, Motorola C380, C385, C650, C651, E398, E550, T720, V3, V180, V220, V300, V500, V525, V550, V600, V620, V635, V980 / Nokia 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3410, 3510i, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6630, 6670, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD / Panasonic X60 / Sagem My C5-2, My V55, My V65, My V75, My X5-2, MyX4, My X7 / Samsung D500, E310, E330, E630, E700, E800, E810, E820, X450, X460 / Sharp GX-10, GX-15, GX-20, GX-25, GX-30, Siemens A65, C55, C60, C65, CT65, CV65, CX65, CXT65, CXV65, M50, M55, M65, MC60, MT65, S65, SK65, SL55, SL65, S55, SX1 / Sony Ericsson F500i, K500, K508i, K700, S700, T610, T630, V800, Z500, Z600, Z1010. Games in the catalogue are not always available for all of the above-mentioned phones.

Más juegos de calidad en

gameloft

www.gameloft.com



■ Aquí puedes encontrar otros juegos que salen a la venta este mes.

OTROS LANZAMIENTOS

N•GAGE | SSX OUT OF BOUNDS

■ DEPORTIVO ■ EA SPORTS ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 29,95 € (4.983 ptas.) ■ 7

En esta adaptación de «SSX3» para la portátil tenemos de hacer piruetas con nuestra tabla de snowboard a lo largo de empinados recorridos. El juego pretende ser como el original, pero obviamente se queda algo descafeinado por las mayores limitaciones técnicas que tiene N•Gage.



valoración Tiene muchos modos y circuitos, pero los personajes son casi iguales entre sí y los gráficos restan bastante espectacularidad. **72**

NINTENDO DS | ZOO KEEPER

■ PUZZLE ■ IGNITION ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO (textos) ■ 39,95 € (6.647 ptas.) ■ 3

Como guardianes de un colorido zoo, en este puzzle debemos juntar cabezas de animales iguales (intercambiando sus posiciones) en grupos de tres como mínimo antes de que el crono llegue a cero. Un juego sencillito, pero bastante eficaz. Ah, la pantalla táctil muestra la puntuación.



valoración La modestia de su planteamiento y sus gráficos no impide que se haga simpático y agradable de jugar, aunque molarían más modos. **76**

NINTENDO DS | MISTER DRILLER

■ PUZZLE ■ NAMCO ■ 1 - 5 JUGADORES
■ CASTELLANO (textos) ■ 39,95 € (6.647 ptas.) ■ 3

El famoso puzzle llega a Nintendo DS para repetir su fórmula: hemos de cavar rompiendo bloques de un mismo color. Con tres grandes modos de juego y modo multijugador es un puzzle solvente, aunque no aprovecha las posibilidades de DS (la pantalla superior sólo nos da información).



valoración Técnicamente es muy discreto, pero resulta bastante largo y adictivo. Eso sí, no tiene funciones táctiles ni innova sobre versiones previas. **75**



GBA | BANJO PILOT

■ VELOCIDAD ■ RARE / THQ ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 39,95 € (6.647 ptas.) ■ 3

Banjo, Kazooie y sus amigos echan unas alocadas carreras en avión al estilo de «Mario Kart». Hay nueve personajes seleccionables, cuatro modos de juego, un buen control y muchos ítems (que nos dan impulso o retrasan a los rivales), pero los circuitos nos parecen un poco sosetes.

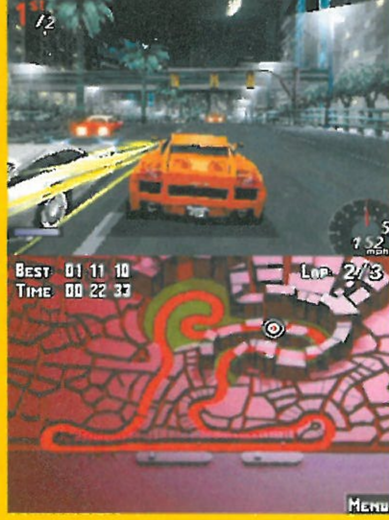


valoración Sus famosos personajes aportan carisma, pero el desarrollo del juego se ha visto ya en muchos arcades de este tipo. **78**

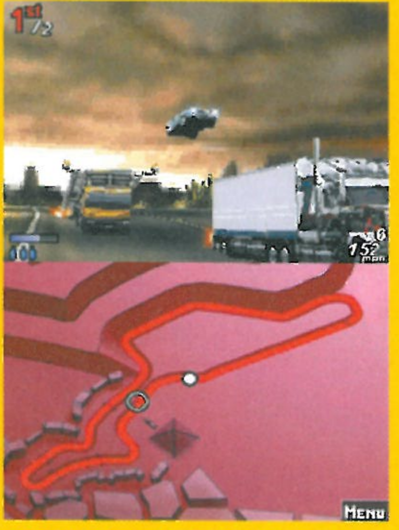
NINTENDO DS ASPHALT

■ VELOCIDAD ■ GAMELOFT ■ 1 - 5 JUGADORES
■ CASTELLANO (textos) ■ 39,95 € (6.647 ptas.) ■ 3

CORRER CON COCHES DE LUJO YA NO ES UN PROBLEMA en Nintendo DS. Con este arcade de velocidad tenemos a vuestra disposición 25 coches reales (desde un Audi TT a un Beetle), que tuneamos a nuestro gusto. Pero lo importante es correr con ellos a lo largo de circuitos inspirados en lugares como París o Chernobyl, participando en diversos modos, como Arcade, Persecución o Campeonato. Además, podemos recibir bonus por estilo, hacer saltos y usar turbos. Un motor en 3D con buena sensación de velocidad completa el conjunto, pero también hay pegas: el control no es demasiado preciso (lo que se nota mucho en las curvas) y las funciones de Nintendo DS están muy desaprovechadas. Aún así, es un buen juego de velocidad.



LA PANTALLA INFERIOR muestra nuestro tiempo y el circuito, mientras que toda la acción se desarrolla en la pantalla superior.



LOS SALTOS son algunos de los momentos más espectaculares del juego, aunque también hay persecuciones y duras curvas.

valoración Algunos defectos en el control y simpleza gráfica son las pegas de un juego que, sin sorprender, molará a los "pilotos" de DS. **79**

Mimovil

¡¡GRATIS!! SÓLO EN MARZO: COMPRA UN CONTENIDO Y CONSIGUE OTRO. **7151**

http://www.mimovil.net

FONDOS A COLOR

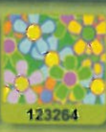
Envía FONDO (espacio) código de la imagen al 7151 o llama al 806 515 223 e introduce el código










106692	106693	106695	106696	123138	106710	106720	106733	123401	123215	123264	123730













123192	123354	106792	123119	123832	149722	123214	124192	123761	123814	123749	123774









123333	700830	123786
123483	123746	123788
123181	123184	123281
123316	123509	106724

¿Por qué pagar el Precio de Venta al Público por tu nuevo iPod mini?



Apuesta por él por tan sólo 0,90 € + IVA y ahórrate dinero. Sigue estos sencillos pasos:

1. Decide el valor de la apuesta única más baja y mándanosla mediante un SMS.
2. Envía **movipod** espacio y tu apuesta al **7151**. Usa un punto para separar los decimales. Por ejemplo, si tu apuesta es de 2,35 € envía **movipod 2.35** al **7151**. Si es de 12 € envía **movipod 12** al **7151**.

Si consigues la apuesta única más baja, obtendrás el nuevo iPod mini a ese precio al final de la subasta. ¡Así de fácil!

Consulta las BASES en http://www.mimovil.net

163320	163319	163318
162298	162282	162283
162285	162281	162286
162291	162288	162289
162287	162290	162284
162292	162295	162297
162294	162296	162293

TONOS POLIFÓNICOS

Envía POLITONO (espacio) código del tono al 7151 o llama al 806 515 223

ÉXITOS

162080	Dragostea Din Tei - O-Zone
159891	Aserejé - Las ketchup
124529	White flag - Dido
109219	Psicosis - BSO
107771	La pantera rosa - BSO
117006	Himno España
153320	Dale don Dale - Don Omar
154240	Bulería - David Bisbal
121383	CSI Miami - Series TV
135924	Titanic - BSO
153322	Del Pita Del - Orleya
108562	El padrino - BSO
160626	Antes muerta que sencilla - María Isabel
109223	Indiana Jones - BSO
109742	Bohemian Rapsody - Queen
109785	Satisfaction - Rolling Stones
160642	Respect - Aretha Franklin
109270	Blade Runner - BSO
109720	The wall - Pink Floyd
152258	Hablando en plata - Melendi
153167	Pastillas de freno - Estopa
107004	El exorcista - BSO

ESPAÑOLES

154408	Para que no se duerman mis sentidos - Manolo García
156331	No soy un Bastriboy - JuanShows
156332	Escucha atento - Laura Pausini
152566	María Caipirinha - Carlinhos Brown & DJ Dero
154409	Precisamente ahora - David de María
158823	Quiero ser tu sueño - Andy y Lucas
154419	Nada valgo sin tu amor - Juanes
158481	Tu no tienes alma - Alejandro Sanz
157126	Llevo tu voz - La sonrisa de Julia
154406	Con la luna llena - Melendi
157214	¿Por qué no ser amigos? - Hombres G
159042	Con mis manos - Bebe
110455	Quién dice - Ana Torroja
158467	Romeo y Julieta - Jarabe de Palo
153564	Valió la pena - Marc Anthony
150024	Lola - Pastora
150023	Insoportable - El canto del loco
110447	Mala Gente - Juanes
156177	Ya no me acuerdo - Estopa
158727	Caracola Submarina - Pedro Javier Hermosilla
156330	Un nuevo dia brillará - Luz Casal
159223	Una tarde de sol - Manolo García

INTERNACIONALES

155907	Vertigo - U2
146155	Yeah - Usher
158734	Missing - Evanescence
154629	Lose my breath - Destiny's child
156344	I believe in you - Kilie Minogue
153035	My Boo - Usher feat. Alicia Keys
149329	Everybodys Changing - Keane
154092	Call on me - Eric Prydz
154492	Personal Jesus - Marilyn Manson
160181	Smells like teen spirit - Nirvana
109472	Hysteria - Def Lepard
154418	Despre-tine - O-zone
154487	Leaving New York - REM
153612	American Idiot - Green Day
125818	Light my fire - The Doors
108939	Hold the line - Toto
109783	Miss You - Rolling Stones
154565	My prerogative - Britney Spears
159047	Beautiful Day - U2
159911	Get Right - Jennifer Lo
159684	Heavy on my heart - Anastacia
159456	The Joker - Fatboy Slim

SONIDOS REALES

Envía POLITONO (espacio) código del tono al 7151 o llama al 806 515 223



160751	CHIQUITO TE AVISA EN ITALIANO DE QUE TE ESTÁ SONANDO EL TELÉFONO
160752	BOMBERO ABAJA PA BAJO QUE HAY FUEGO
160753	"DESCUELGA EL TELÉFONO COBARDE DE LA PRADERA"
160754	TE ESTÁ LLAMANDO "LA MERETÉRICA"
160755	EL DOCTOR GRIJANDER TE PIDE QUE DESCUELGUES
160756	"DESCUELGA, TE LO DICE CHIQUITO QUE NACIÓ DESPUÉS DE LOS DOLORES"
160757	"SIETE CABALLOS VIENEN DE BONANZA... LO MATÉ EN AGOSTO, LA CALÓ APRETABA"
160758	"TE LLAMA CHIQUITO, CINTURÓN NEGRO DE LA PRADERA"
160759	"DESCUELGA QUE TE LLAMA EL JEFE"
160760	"USTED NO SABE QUIÉN SOY YO..."
160761	"DESCUELGA QUE NOS VAMOS A TOMAR UNA COPITA"
160762	"WANDER CAWER..."

¡Y también, las mejores imitaciones de famosos!

160858	BOFILL: "HOSTI TIO, QUE TE ESTÁN LLAMANDO AL MÓVIL..."
160860	BORIS: "ES ALGO ESPECTACULAR!"
160861	BORIS: "LO Q TENGO Q DECIR ES ALGO ESPECIALMENTE BONITO"
160916	BUSTAMANTE: "DESCUELGA JODER... OS QUIERO"
160926	CARRASCAL: "DESCUELGA Y TE REGALO UNA CORBATA"
160927	CLEMENTE: "SERÁ UN PERIODISTA PARA TOCARTE LOS COJ..."
160924	C.MAIRENA: "DESCUELGA QUE TE COMO CON ESTOS MORROS..."
160923	C.MAIRENA: "QUE PODERIO TENGO EN EL COÑO, YO SOY ESA..."
160921	C.MAIRENA: "LO QUE TENGO DE MORRO LO TENGO DE POTORRO"
160865	DINIO: "LA NOCHE ME CONFUNDE, QUE NO TE CONFUNDA A TI"
160866	FAUSTINO: "COGE EL TELF QUE TE LLAMA MI HIJA LA VIRGEN"
160937	JUANMA: "DESCUELGA MARICÓN, QUE TE ESTÁN LLAMANDO"
160881	LOLA: "COGE EL TELF QUE TE VOY A PONER DO VELA NEGRA..."
160878	LOLA: "CONTRÓ, ESTÁN LLAMANDO, CÓGELO BASURA..."
160939	LLONGUERAS: "EL VIBRADOR TE EXPANDE EL PELO"
160868	L. MOYA: "CÓGELO, ARRÁS!"
160869	L. MOYA: "CÓGELO CARLOS, TRATA DE ARRANCARLO"
160944	PANTOJA: "DESCUELGA... Y ESO!"
160943	PANTOJA: "CÓGELO Q NOS VAMOS DE FIESTA CON DANI DJ Y ESO"
160875	PAPUCHI: "RARISÍSIMO"
160872	PAPUCHI: "UNA TIA COJONUDISÍSIMA"
160886	POCHOLO: "INSINCERO CÓGELO"
160885	POCHOLO: "QUE NOS VAMOS DE FIESTA"
160945	PPNAVARRO: "EL DE SIEMPRE"
160928	REY: "TANTO LA REINA Y YO..."
160954	TAMARA: "ME PARECE PATÉTICO, MAMÁ DESCUELGA"

JUEGOS JAVA

JUEGO (espacio) código del juego al 7151 o llama al 806 515 223



160679 · 160677 · 160678





160676 · 160673 · 162241







160670 · 160669 · 160672



■ Aquí puedes encontrar otros juegos que salen a la venta este mes.





GBA ASTRO BOY

■ ACCIÓN ■ SEGA ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 39,95 € (6.647 ptas.) ■ 3

ASTRO ES UN HÉROE MUY ESPECIAL, ya que fue creado por un científico que le dotó de habilidades extraordinarias. En este juego de acción de corte clásico (avanzar y pegar) su labor consiste en avanzar por las 32 fases acabando con los centenares de enemigos que le salen al paso. Para ello le vienen de perlas sus magníficos superpoderes, que además puede potenciar gracias al Factor Omega. Al completar el juego desbloqueamos opciones muy interesantes, y encima sólo al hacerlo por segunda vez asistimos el auténtico final. Por eso es necesario volver a jugarlo para disfrutarlo totalmente, "sufriendo" más o menos según el nivel de dificultad que hayamos seleccionado. Por su parte, el apartado técnico de «Astro Boy» se encuentra a un gran nivel, con unos gráficos muy coloristas y bastante detallados, y una música y efectos de sonido que parecen realmente sacados de una película "manga". Ante todo, diversión en cantidad.

valoración Un juego largo y de acción constante, con un protagonista carismático y un apartado técnico cuidado. Un título realmente entretenido. **87**

PS2 | EYETOY ANTIGRAV

■ DEPORTIVO ■ SONY ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 39,95 € (6.647 ptas.) ■ 3

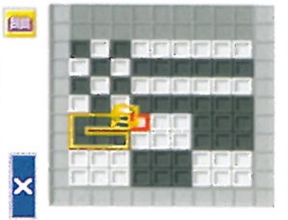


¡Olvidad los minijuegos! Usando el Eyetoy para que el "patinador" reproduzca en pantalla nuestros movimientos, hemos de recorrer largos y empinados circuitos haciendo piruetas, "grindando" y cogiendo ítems, como en los juegos de skateboard.

valoración Si bien es la experiencia con EyeToy más completa hasta la fecha, como juego en general es sencillo en sus gráficos y desarrollo. **78**

NINTENDO DS | POLARIUM

■ PUZZLE ■ NINTENDO ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 29,95 € (4.983 ptas.) ■ 3



Tocando con el "stylus", tenemos que poner todas las piezas de cada pantalla del mismo color (de blanco pasan a negro y viceversa) para que desaparezcan. El sistema de juego es un tanto similar al de «Tetris», aunque con una dificultad más elevada y una mayor variedad en los retos.

valoración Tras su sobrio aspecto hay un puzzle adictivo que aprovecha las funciones táctiles y la doble pantalla de DS. Es bastante difícil. **77**

NINTENDO DS | POKÉMON DASH

■ DEPORTIVO ■ NINTENDO ■ 1 - 6 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 39,95 € (6.647 ptas.) ■ 3





Pikachu tiene que echar carreras contra otros Pokémon, ya sea corriendo o volando con unos globos. En la pantalla de arriba se ve el mapa, y hay que decidir por qué caminos ir, pues los hay más o menos abruptos. Si conectamos un «Pokémon» de GBA descargamos más circuitos.

valoración Es curioso, simpático y bastante fácil de controlar, pero su mecánica y su aspecto simplón hacen que nos cansemos de él pronto. **72**

PS2 - XBOX | STOLEN

■ AVENTURA ■ HIP INTERACTIVE ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 49,95 € (8.311 ptas.) ■ 12



Anya es una ladrona que se infiltra a lo «Splinter Cell» en lugares como un museo para conseguir toda clase de objetos valiosos. Tiene muchos movimientos acrobáticos y toda clase de aparatos tecnológicos para evitar a vigilantes, cámaras y láser, pero en general es bastante poco original.

valoración Hay un buen desarrollo y variedad de movimientos, pero la historia y los gráficos, muy simples y poco fluidos, le quitan gracia al asunto. **78**

NINTENDO DS | ROBOTS

■ ACCIÓN ■ SIERRA ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 44,95 € (7.479 ptas.) ■ 3



Basado en la nueva peli de animación, el juego nos propone controlar a Rodney y Genio Robot a lo largo de grandes escenarios de lo más futurista, mientras resuelven puzzles para avanzar, derrotan a enemigos y se enfrentan a minijuegos de lógica y hasta carreras en locos toboganes.

valoración Sólo se aprovechan las funciones táctiles en los minijuegos y los gráficos cumplen, pero se avanza muy despacio y no hay mucha acción. **73**

PS2 - XBOX | THE BARD'S TALE

■ ROL ■ UBISOFT ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ 16



Un RPG de humor descarado protagonizado por un bardo que debe salvar a una princesa. Para tener éxito en las largas misiones podemos invocar 4 criaturas de entre 16 seres de lo más variopinto, e ir subiendo niveles para que nuestros personajes sean cada vez más y más poderosos.

valoración No es muy vistoso y tiene un interfaz bastante simplificado, pero si os gusta el humor absurdo sin duda pasaréis un buen rato con él. **74**



POLIFONICAS y SONIDOS REALES
85161 Perdoname
85069 Antes muerta que sencilla
85103 Baila morena
84826 Dale don dale
84202 Telefono antiguo
84760 Obsesion
84428 Asturias
84997 Valio la pena
82652 Fiesta Pagana
85119 Buscate un hombre...
TOP 20
82984 Paquito El Chocola...
82935 Noches de bohemia
80093 Equador
80108 Benny Hill
84961 Lose my breath
84993 Precisamente ahora
85048 Enjoy the silence 2004
84068 Du hast
84976 American idiot
80277 Nothing else matters
806 52 62 34
HIMNOS
82172 Barcelona
83188 Real Madrid
84446 Cara al sol
82123 Athletic Bilbao
83808 H. de España
84094 H. Republicano
82124 Atletico Madrid
84362 Champions League
84494 La internacional
82190 Betis
84489 Els segadors
83258 Sevilla F.C.
SUENA
CÓDIGO POLIFÓNICA O SONIDO REAL
7227
Ej: Envía SUENA 84428 al 7227 para escuchar "Asturias" en tu móvil.
TECHNO-DANCE
84226 Cafe del mar
80056 Insomnia
85121 Bootsy bootsy bo...
84203 Dos gardenias
83814 Satisfaction
85046 Pump it up
84973 Call on me
85037 Flashdance
84926 Despre tine
NACIONALES
85158 Volverte a ver
85150 La gata (palante)
84920 Pastillas de freno
85033 Nada valgo sin tu amor
85085 Por que no ser amigos?
84642 Angel malherido
84904 Hablando en plata
83849 Molinos de viento
85113 Dile
84919 Una foto en blanco y negro
85031 No soy un Bastritboy
85148 Quiero ser tu sueño
84791 La rueca
82380 Dame Veneno
84918 Camina y ven
CINE/TV
84937 Kill Bill
84067 El Exorcista
84724 El bueno, el malo, feo
84440 El señor de los anillos
80017 Mision Imposible
80143 La Pantera rosa
84759 Gladiator
84064 Star Wars
83883 Fraggle Rock
80096 Pulp Fiction
80025 Los Simpsons
85083 Aqui no hay quien viva
80044 Rocky
80125 Mortal Kombat
84207 El Padrino
POP/ROCK
80726 No woman no cry
80239 Final Countdown
84943 Accidentally in love
80111 Sweet Child of Mine
85061 Just lose it
83655 Thunderstruck
80217 Satisfaction
80298 Master of Puppets
84624 The trooper
SONIDOS REALES
EXORCISTA "Coge el teléfono...¡Cabrón"
ORGASMO Esta lo está pasando muy bien...
FRANCO "Españoles... Franco ha muerto..."
NUEVO "¡Tienes un mensaje nuevo!!!"
PREGUNTA ...¡y hablarás con tu móvil!
RISA Carcajada... Para mearse de risa
TELEFONO Sonará como en casa de tu abuela
VOMITO ¡Que asco! Almas sensibles, abstenerse
SUPLICO "Por favor, que alguién me coja..."
PAJAROLOCO ¿Te acuerdas del dibujo animado?
SUPERPIJA Osea... te cojo el teléfono
PADRINO se creeran que eres de la Mafia
TARAREO ¡Agotador!... pero sólo son niñas...
FRENAZO Sorprenderá a todos los que te rodean
INFIERNO Thriller, la carcajada... ¡De miedo!!!
RADIOTAXI "..shhh 1 coche para ..shhhhh..."
POROMPOMPON ...¡pero en versión borracho!
IMITACIONES DE FAMOSOS
PORTERO ...un poquito de por favor...
TORRENTE ¿Te lo vas a creer???
BORIS Histérico como siempre
RAMBO No siento las piernas...
POCHOLO De locura... ¡A tope!
AZNAR ¡Sin comentario!
PAPUCHI Eso sí que es rarrrro
PUJOL ¡Espeluznante!
POZI Borracha... ¡Mítico!!!
LMOYA A ras, a ras!!!
PREYES Soy yo, el móvil
BUSTAM Joder tío cógelo porque...
SHINCHAN La risa del niño travieso
PUERTORICO "Y esssooo"... inconfundible
VELANEGRA Sólo hay una para decirlo así...
MAIRENA Que poderío tengo en el coño
RUIZMATEOS ...Que te pego, ¡Leche!
Ej: Envía SUENA BORIS al 7227 y la voz de BORIS te avisara cuando te llamen
OléMovil
Port Royale 1562
SOLITAIRE 1563
ASPHALT 1321
ENVÍA JUEGO Código JUEGO AL 7227
Ej: Envía JUEGO 1272 al 7227 para jugar a toda pantalla al BLOCKS
Prince of Persia
Aventuras en el Harem © — 1005
Las Arenas del Tiempo © — 1281
El alma del guerrero © — 1301
806 52 62 11
DUCATI EXTREME 1230
Trivial Pursuit Mobile Edition 1180
BLOCKS 1272
Poker 1267
42421 42302 41924 42331 42336 42119 39922 41883 41922 38879 36445
I LOVE YOU
39728 41081 41622 45007 37605 36525 36927 41748 41598 41437 42426
Banderas ANIMADAS DEL MUNDO
Envía FOTO NOMBRE DEL PAÍS AL 7227
Envía FOTO ITALIA al 7227 y se animará la bandera de ITALIA en tu móvil.
36382 39025
Envía FOTO Código FOTO O ANIMACIÓN Al 7227
Ej: Envía FOTO 39055 al 7227 y tendrás al PERRITO en tu móvil.
También al: 806 52 62 33
42334 41620 36497 41890
41751 41747 36337 42330 35819
Animaciones Baby
39030 37660 41604 41567 41490 37715 41105
BORRACHO LADRON KARATEKA MILITAR
Ej: envía FOTO KARATEKA al 7227 y verás como se defiende
LOVE
Mi corazón arde por ti
42332 39948 42337 41749 41699 39055 38876
RESBALON BAILARIN DANCE CHACHACHA
35230 36629 36329 35937 41132 41753 37489

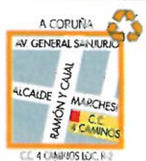
FRANQUICIAS CentroMAIL

SI ERES UN PROFESIONAL O TE INTERESA FORMAR PARTE DE NUESTRO PROYECTO COMERCIAL, LLAMA AL:

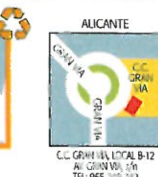
917 791 307

Próximas Aperturas





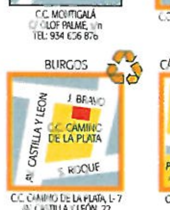










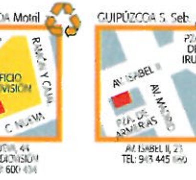
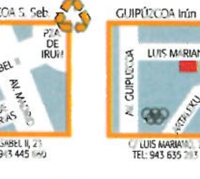











































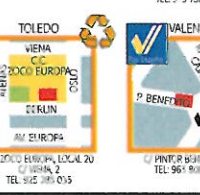


















¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 9 h. a 18 h.
Por Fax: 913 803 449
Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es
Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio, en el que está incluido también el embalaje y el seguro, es de:

España peninsular + 4 € Baleares + 5 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 75€ **EL PORTE ES GRATUITO**.(Sólo Peninsula y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso**. No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CentroMAIL - C°. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5° F - 28031 MADRID



SIEMPRE DISPONIBLES
EN TU CIUDAD, EN INTERNET O EN EL 902 17 18 19
No te lo podemos poner más facil.



AQUÍ TIENES LAS MEJORES OFERTAS...




RYGAR 14,95 €


XIII 14,95 €


AGE OF EMPIRES II — NUEVO PRECIO 19,95 €


LEGACY OF KAIN: DEFIANCE — NUEVO PRECIO 19,95 €


MANHUNT 19,95 €


METAL GEAR SOLID 2 — NUEVO PRECIO 19,95 €


ADAPTADOR MULTITAP 14,95 €


C. PAD 9,95 €


PACK BÁSICOPS TWO GAMEW. 17,95 € — NOVEDAD


STAR OCEAN: TILL THE... — NUEVO PRECIO 22,95 €


THE SUFFERING 22,45 €


FLATOUT — NUEVO PRECIO 29,95 €


FORMULA ONE 04 29,95 €


LEISURE SUIT LARRY — NUEVO PRECIO 29,95 €


SPYRO: A HEROE'S TAIL — NUEVO PRECIO 29,95 €


ADAPTADOR RF 9,95 €


ALFOMBRILLA DE BAILE 19,95 €



CONTROL REMOTO 9,95 €


MISSION IMPOSSIBLE 7,95 €


TERMINATOR 3: RISE OF... 7,95 €


SPLINTER CELL: PAND. T. — NUEVO PRECIO 9,95 €


RAINBOW SIX 3 — NUEVO PRECIO 9,95 €


SPYRO: A HEROE'S TAIL — NUEVO PRECIO 19,95 €


LEISURE SUIT LARRY — NUEVO PRECIO 29,95 €


XBOX

CONTROL PAD 19,95 €


PACK BASICO CENTROMAIL 24,95 €


DARK SUMMIT 9,95 €


MONSTRUOS S.A. 19,95 €


RAINBOW SIX 3 19,95 €


METAL G. SOLID: THE TWIN... 29,95 €

SOUL CALIBUR II 29,95 €

THE LEGEND OF ZELDA: WW 29,95 €

NINTENDO GAMECUBE


CONTROL PAD 12,95 €


CABLE GC-GBA 7,95 €

T. MEMORIA 64MB 15,95 €


DOOM II — NUEVO PRECIO 24,95 €

ESDLA: EL RETORNO DEL REY — NUEVO PRECIO 24,95 €

SPIDER-MAN: THE MOVIE 24,95 €


TARZAN: RETURN TO THE J. — NUEVO PRECIO 24,95 €

X-MEN 2: LA VENGANZA — NUEVO PRECIO 24,95 €

STAR WARS TRILOGY: APPRENTICE O.T.FORCE 29,95 €

GAME BOY ADVANCE


BOLSA DE VIAJE 8,90 €


CABLE LINK 2 JUG. 5,95 €


FUENTE DE ALIMENTACIÓN 8,90 €

... Y TENEMOS MUCHAS MAS.

SEMINUEVOS GARANTIZADOS


MANHUNT 9,95 €


OUTLAW GOLF 2 9,95 €


SPLINTER CELL 9,95 €


CY GIRLS 14,95 €


ESPN NBA 2K5 22,95 €


FLATOUT 22,95 €


RICHARD BURNS RALLY 22,95 €


SPYRO: A HERO'S TAIL 22,95 €


FALLOUT: BROTHERHOOD OS. 29,95 €


HEADHUNTER REDEMPTION 29,95 €


MANAGER DE LIGA 2004 29,95 €


NIGHTSHADE 29,95 €


EL REY ARTURO 39,95 €


GTA: SAN ANDREAS 39,95 €


PRO EVOLUTION SOCCER 4 39,95 €

NEED FOR SPEED: UNDERG. 2 44,95 €


SUDEKI 19,95 €


BREAKDOWN 29,95 €


FIFA FOOTBALL 2005 34,95 €


MECHASSAULT 2 44,95 €


ENTER THE MATRIX 14,95 €


FINAL FANTASY: CRYSTAL CH. 29,95 €


POKEMON COLOSSEUM+MC 29,95 €


PAPER MARIO 2 39,95 €

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 1 al 30 de abril.
Impuestos incluidos

GAME

PEDIDOS TEL. ✆ 902 17 18 19
www.centromail.es

Servicio a domicilio

SEUR

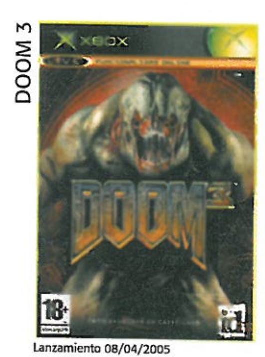












Lanzamiento 08/04/2005





SUPERVENTAS POR SÓLO 19.95* €

















OTOGI II
VENTA EXCLUSIVA CentroMAIL
49.95 €





NUEVO PRECIO
NGAGE QD + FIFA 2005 + COLIN 2005
+ FUNDA + KEYRING GRATIS
169.95 €



romociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
recios válidos y vigentes del 1 al 30 de abril.
mpuestos incluidos

* Este precio se aplicará si nos vendes dos juegos de los que aparecen en la **Lista de Títulos Seleccionados**. Consulta esta **Lista** en nuestras tiendas, con nuestro personal, o en nuestra página web. Se descontará el valor de los productos que nos traigas sobre el PVP oficial del producto a comprar. Los productos que te compremos deben funcionar y estar en buen estado. La oferta es válida sólo para productos que aparezcan en la **Lista** de su formato correspondiente. Esta oferta no es acumulable a otros descuentos o promociones. Si dispones de juegos que nos están en la **Lista**, consulta con nuestro personal sobre su valoración, ya que también nos interesan.

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

NUEVA ENTRADA EN LISTA — R: REENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
PLAYSTATION 2

Posición anterior: 1 — Meses en lista: 3

Tantas ganas había de echarle el guante, que ahora no podemos dejar de jugarlo día tras días. ¡Alucinante!

2 Resident Evil 4
GAMECUBE

Posición anterior: 2 — Meses en lista: 2



El segundo "peso pesado" de la lista es uno de los mejores juegos de terror que hemos visto en la historia.

3 Gran Turismo 4
PLAYSTATION 2

Posición anterior: 5 — Meses en lista: 2



¡Menuda lista que tenemos este mes! El realismo del simulador más aclamado de las consolas es total.

4 Halo 2
XBOX

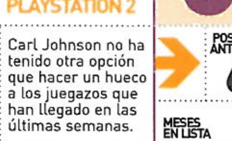
Posición anterior: 7 — Meses en lista: 5



La consola de Microsoft ha hecho toda una exhibición de fuerza con la segunda parte de este shooter..

5 GTA San Andreas
PLAYSTATION 2

Posición anterior: 3 — Meses en lista: 5



Carl Johnson no ha tenido otra opción que hacer un hueco a los juegazos que han llegado en las últimas semanas.

6 Metroid Prime 2
GAMECUBE

Posición anterior: 6 — Meses en lista: 4



Esta aventura en primera persona mantiene el tipo impasible en nuestra lista de juegos favoritos.

7 Metal Gear Solid 2
PLAYSTATION 2

Posición anterior: 4 — Meses en lista: 38

Tras la llegada del tercer capítulo, este título empieza su declive en la lista, aunque aún le quedará vida.

8 Splinter Cell; Chaos Theory
PS2, XBOX, GC

Posición anterior: - (nueva entrada) — Meses en lista: 1



De "caos" nada; Sam nos ha traído una aventura de lo más currada, con la que tendremos espionaje para rato.

9 Call of Duty
PS2, XBOX, GC

Posición anterior: 9 — Meses en lista: 5

La crudeza de la guerra no se puede olvidar fácilmente, y más si se presenta con tanto realismo.

10 Zelda: the Wind Waker
GAMECUBE

Posición anterior: - (R) — Meses en lista: 1

Por los pelos, Link ha conseguido enganchar uno de sus títulos a la lista de favoritos de nuestra redacción.

LOS PREFERIDOS DE...

Manuel del Campo

1	MGS3 Snake Eater	PS2
2	Resident Evil 4	GC
3	Gran Turismo 4	PS2
4	Prince of Persia 2	PS2
5	Devil May Cry 3	PS2
6	Halo 2	XBOX
7	FIFA 2005	XBOX
8	Metal Gear Solid 2	PS2
9	MG Twin Snakes	GC
10	Silent Hill 4	PS2

Javier Abad

1	MGS3 Snake Eater	PS2
2	Resident Evil 4	GC
3	Call of Duty	XBOX
4	Gran Turismo 4	PS2
5	GTA San Andreas	PS2
6	Metroid Prime 2	GC
7	Splinter C. Chaos T.	XBOX
8	Halo 2	XBOX
9	Pro Ev. Soccer 4	PS2
10	Super Mario 64 DS	NDS

David Martínez

1	MGS3 Snake Eater	PS2
2	GTA San Andreas	PS2
3	Halo 2	XBOX
4	Metal Gear Solid 2	PS2
5	Splinter C. Chaos T.	XBOX
6	Resident Evil 4	GC
7	Gran Turismo 4	PS2
8	MG Twin Snakes	GC
9	Ninja Gaiden	XBOX
10	Metroid Prime 2	GC

Sergio Martín

1	Resident Evil 4	GC
2	Metroid Prime 2	GC
3	Zelda Wind Waker	GC
4	Shenmue II	XBOX
5	MGS3 Snake Eater	PS2
6	Gran Turismo 4	PS2
7	Metal Gear Solid 2	PS2
8	MG Twin Snakes	GC
9	Chronicles of Riddick	XBOX
10	Zelda Minish Cap	GBA

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 The Legend of Zelda
GAMECUBE

Ahora que se han quitado de esta lista muchos de los juegos más soñados, Link tiene pista libre para anclarse en nuestra mente.



2 Final Fantasy XII
PLAYSTATION 2

Once entregas no bastan cuando se trata de una de las sagas más legendarias de la historia consolera. ¡Queremos la siguiente!



3 Baten Kaitos
GAMECUBE

La acción y el rol se combinan en un título de culto para muchos de los usuarios de la consola de Nintendo, que ya está casi en nuestras tiendas.



4 Kingdom Hearts 2
PLAYSTATION 2

Seguimos esperando con anhelo las noticias sobre la segunda parte de este añorado juego de rol, mezcla de Square y Disney.



5 Devil May Cry 3
PLAYSTATION 2

Para cuando leáis estas líneas, estará a punto de llegar a vuestra tienda más cercana la nueva entrega de esta saga.

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona en base a las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

LOS 5... JUEGOS

1 RESIDENT EVIL 4

Cuando la calidad va por delante, poco importan los debates sobre la potencia de unas y otras consolas; Capcom ha sacado todo el jugo al hardware de GameCube, y ha creado el juego con los gráficos más impresionantes que hemos visto.

TU OPINIÓN CUENTA
Envíanos tus favoritos, críticas o esperados a:
- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es



VUESTRAS CRÍTICAS

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

METROID PRIME 2

La valoración de Hobby Consolas (nº 159) fue de 97. Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@No dudé en comprarlo

Luis de la Fuente (Madrid)

No dudé en comprarlo cuando supe que iba a salir, ya que el primero me entusiasmó. Pero este lo ha superado tanto en los gráficos, que están mejor definidos, como en un argumento más trabajado y mucho más envolvente. Una razón de peso para tener una GC.

VALORACIÓN: 95

@No tiene esa "magia"

Raúl Gallego (e-mail)

Tiene algunas mejoras gráficas respecto al anterior, que ya era impresionante. Es genial y absorbente, pero no llego a explicarme por qué no tiene esa "magia" del primero. En definitiva, siendo este un gran juego que hace pasar grandes ratos, sigo prefiriendo «Metroid Prime».

VALORACIÓN: 90

@Único y original

José Antonio Martínez (Granada)

Revoluciona los shoot'em ups mezclando estilos como las plataformas, los puzzles y ese toque especial de Nintendo. El resultado es un título único y original que supera a la anterior entrega.

VALORACIÓN: 95

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:

METAL GEAR 3

¡Y no olvidéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

1 Final Fantasy X — PLAYSTATION 2
Posición anterior: 1 — Meses en lista: 34



Repite posición la entrega más importante de la saga con la que Square se ha hecho famosa.

2 Zelda: Ocarina of Time — NINTENDO 64
Posición anterior: 3 — Meses en lista: 2



¿Alguien duda todavía que Link es uno de los personajes con más tirón entre nuestros lectores?

3 Final Fantasy VII — PLAYSTATION
Posición anterior: 7 — Meses en lista: 16



En el tercer lugar de la lista este mes ha entrado, con mucho oficio, el bueno de Cloud y su «Final VII».

4 Metal Gear Solid — PLAYSTATION
Posición anterior: 9 — Meses en lista: 4

No nos extraña que Snake este mes se haya quedado tan descolgado. Seguro que estáis con la tercera entrega...

5 GTA: San Andreas — PLAYSTATION 2
Posición anterior: 2 — Meses en lista: 4



Mucho nos tememos que este título va a seguir saliendo en esta lista durante muchos meses.

6 Metroid Prime 2 — GAMECUBE
R — Posición anterior: - — Meses en lista: 1

Samus se está ganando el puesto como heroína de moda a pulso. Y es que juegos como este lo merecen...

7 Zelda: The Wind Waker — GAMECUBE
Posición anterior: 6 — Meses en lista: 2

En el fondo no importa si tiene gráficos adultos o no, Link siempre será uno de vuestros favoritos.

8 Pro Evolution Soccer 4 — PS2, XBOX
Posición anterior: 5 — Meses en lista: 2

¿Cómo podría faltar en la lista un representante del deporte que nos mantiene en vilo cada semana?

9 Prince of Persia 2 — PLAYSTATION 2
R — Posición anterior: - — Meses en lista: 1

Este Príncipe oriental continua siendo uno de los juegos que más ha calado entre los lectores de Hobby.

10 Final Fantasy VIII — PLAYSTATION
R — Posición anterior: - — Meses en lista: 1



Contra viento y marea, la octava parte de «Final Fantasy» lucha por continuar entre los más valorados.

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona en base a las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

QUÉ SE HA DICHO DE...

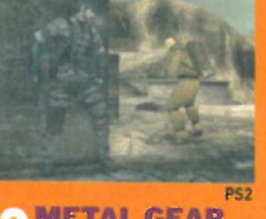
	Devil May Cry 3		Gran Turismo 4	
HC	Ha vuelto a poner las cosas en su sitio tras «Devil May Cry 2»	93	La capacidad que «GT 4» tiene para engancharnos es total.	97
GamePro	Preocuparse de algo más que aporrear botones es algo nuevo.	90	La progresiva línea de aprendizaje os mantendrá obsesionados.	90
IGN.com	Tiene más puzzles y acción que los dos anteriores juntos.	96	No hay ninguna duda de que este juego se come a todos los demás.	95
GameZone	La dificultad es extrema, y la acción rápida hasta la locura.	90	El juego ha superado nuestras expectativas de una simulación.	97

•HC: Hobby Consolas •GamePro: Revista Inglesa •IGN.com: Web USA •GameZone: Revista USA

CON MEJORES GRÁFICOS



GAMECUBE



GC

2 METROID PRIME 2
Visitar los alucinantes mundos de este juego es una experiencia inolvidable.

PS2

3 METAL GEAR SOLID 3
Más de uno se acostará pensando que de verdad es un agente en combate...



XBOX

4 LA CRÓNICAS DE RIDDICK
Si a alguno le extraña ver a este juego aquí... que lo pruebe y entenderá por qué.



PS2

5 GRAN TURISMO 4
Sólo los coches reales son más reales que los de este juego... ¿O quizá tampoco?

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO

PLAYSTATION 2

El juego del mes



SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Pocos juegos como esta saga han logrado hacernos sentir como si realmente fuéramos un espía infiltrándose en las zonas enemigas. Pero es que la nueva secuela que nos ha llegado ha logrado aumentar su calidad gracias a su desarrollo más abierto y con más libertad, y a un nivel gráfico que pone los pelos de punta. Poned a prueba vuestra habilidad, vuestros sentidos y vuestros nervios de acero, y quizá logréis llevar a este agente especial hasta el éxito total de su misión.

Aventura/Acción	Puntuación
1 Metal Gear Solid 3	97
2 GTA: San Andreas	97
3 Metal Gear Solid 2	96
4 Splinter Cell 3 C.T. (NUEVO)	95
5 Splinter Cell	94
6 Prince of Persia 2	94
7 Jak 3	93
8 Silent Hill 3	93
9 Prince of Persia	93
10 Devil May Cry 3 (NUEVO)	93

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2005	95
2 Pro Evol. Soccer 4	94
3 UEFA Cham. League	92
4 Eurocopa 2004	90
5 Esto es Fútbol 2003	89

Shoot'em up	Puntuación
1 Call of Duty	94
2 Killzone	93
3 M. Honor Rising Sun	92
4 TimeSplitters 3	91
5 Rainbow Six 3	90

Plataformas	Puntuación
1 Jak & Daxter	91
2 Sly Raccoon	91
3 Haven	90
4 Sly Raccoon 2	89
5 Ratchet & Clank 3	88

Velocidad	Puntuación
1 Gran Turismo 4	97
2 Colin McRae 2005	94
3 Need for Sp. Und. 2	92
4 Burnout 3	92
5 Formula One 04	92

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy X	96
2 Final Fantasy X-2	94
3 Dark Chronicle	91
4 La Tercera Edad	90
5 Kingdom Hearts	90

Lucha	Puntuación
1 Soul Calibur II	94
2 Tekken 4	92
3 Mortal Kombat Dec..	91
4 Virtua Fighter 4 Evo..	91
5 KoF Max. Impact	90

Estrategia	Puntuación
1 Commandos 2	92
2 Los Sims Toman la...	86
3 Los Sims	84
4 Aliens vs. Predator	83
5 Worms 3D	83

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2005	93
2 Virtua Tennis 2	91
3 NBA 2K5	89
4 NBA Street Vol. 3	88
5 Smash Court Tennis 2	87

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk Und. 2	92
2 Singstar Party	90
3 Ace Combat 5	90
4 Aggressive Inline Sk.	90
5 Sega Superstars	87

Imprescindibles por orden alfabético

- CALL OF DUTY
- COLIN McRAE 2005
- FIFA 2005
- FINAL FANTASY X
- FINAL FANTASY X-2
- GRAN TURISMO 4
- GTA SAN ANDREAS
- JAK 3
- KILLZONE
- METAL GEAR SOLID 2
- METAL GEAR SOLID 3
- PRO EVO. SOCCER 4
- PRINCE OF PERSIA 2
- SILENT HILL 3
- SOUL CALIBUR II
- SPLINTER CELL CHAOS T.

Para amantes de la acción



DEVIL MAY CRY 3

Dante vuelve a estar entre los mejores juegos del catálogo de PS2 gracias a esta impresionante aventura de acción, que os va a llenar de disparos, explosiones, puzzles, retos, saltos... y unos gráficos que os quitarán el hipo.

Para futbolistas de barrio



FIFA STREET

Si sois de esos que son capaces de coger una pelota de papel y hacer virguerías con los pies por la calle con ella, este es vuestro juego. Preparaos para una fiesta de chilenas, taconazos, controles imposibles... toda una escuela de malabarismos con el balón a los pies de Ronaldinho y compañía.

GAMECUBE



El juego del mes

BATEN KAITOS

Los amantes del rol están de enhorabuena gracias a la llegada de este fantástico juego, que introduce algunos elementos muy originales. Una historia de lo más envolvente, un apartado gráfico bellísimo y un sistema de lucha mediante cartas que, lejos de hacerse aburrido, lo convierten en una experiencia única.

Aventura/Acción	Puntuación
1 Metroid Prime 2	97
2 Metroid Prime	97
3 Resident Evil 4	95
4 Splinter Cell 3 C.T. (NUEVO)	95
5 MGS: Twin Snakes	94
6 Resident Evil Zero	94

Fútbol	Puntuación
1 FIFA 2005	95
3 UEFA Cham. League	92
3 ISS 2	87

Shoot'em up	Puntuación
1 Star W. Rebel Strike	95
2 Call of Duty	94
3 Star Wars Rogue Leader	93

Plataformas	Puntuación
1 S. Mario Sunshine	95
2 Rayman 3	85
3 Sonic Adventure 2	85

Velocidad	Puntuación
1 Mario Kart D. Dash!!	92
2 Need for Sp. Und. 2	92
3 F-Zero GX	90

Rol	Puntuación
1 Zelda: Wind Waker	95
2 Baten Kaitos (NUEVO)	93
3 FF: Crystal Chronicl.	90

Lucha	Puntuación
1 Soul Calibur II	94
2 Mortal Kombat Dec.	91
3 S. Smash Bros. Melee	89

Estrategia	Puntuación
1 Pikmin 2	90
2 Animal Crossing	90
3 Los Sims Toman la...	86

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2005	93
2 NBA 2k3	89
3 NBA Street 2	88

Varios	Puntuación
1 Tony Hawk Und. 2	92
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Mario Party 6 (NUEVO)	85

Imprescindibles por orden alfabético

- FIFA 2005
- MARIO KART D. DASH!
- METROID PRIME 2
- MGS: TWIN SNAKES
- RESIDENT EVIL 4
- RESIDENT EVIL ZERO
- SOUL CALIBUR II
- SUPER MARIO SUNSHINE
- SW: REBEL STRIKE
- ZELDA: THE WIND WAKER

NUEVO

XBOX

Fútbol

	Puntuación
1 FIFA 2005	95
2 Pro Evol. Soccer 4	94
3 UEFA Cham. League	92

Rol

	Puntuación
1 Fable	94
2 Caballeros de la A...	93
3 Caballeros de la A. II	92

Varios

	Puntuación
1 Tony Hawk Und. 2	92
2 Aggressive Inline Skat.	90
3 Jet Set Radio Future	78

Shoot'em up

	Puntuación
1 Halo 2	96
2 Chronicles of Riddick	94
3 Call of Duty	94

Lucha

	Puntuación
1 Soul Calibur II	94
2 Mortal Kombat Dec.	91
3 Dead or Alive 3	82

Aventura/Acción

	Puntuación
1 GTA: Pack Doble	95
2 Splinter Cell 3 C.T. !	95
3 Splinter Cell 2 P.T.	95
4 MGS 2 Substance	94
5 Ninja Gaiden	94
6 Prince of Persia 2	94

Plataformas

	Puntuación
1 Blinx 2	85
2 Rayman 3	85
3 Pitfall	84

Estrategia

	Puntuación
1 Full Spect. Warrior	92
2 Commandos 2	92
3 Los Sims Toman la...	86

Velocidad

	Puntuación
1 Colin McRae 2005	94
2 Burnout 3	92
2 Need for Sp. Und. 2	92

Deportivos

	Puntuación
1 NBA Live 2005	93
2 Top Spin	92
3 NBA Street Vol. 3	88

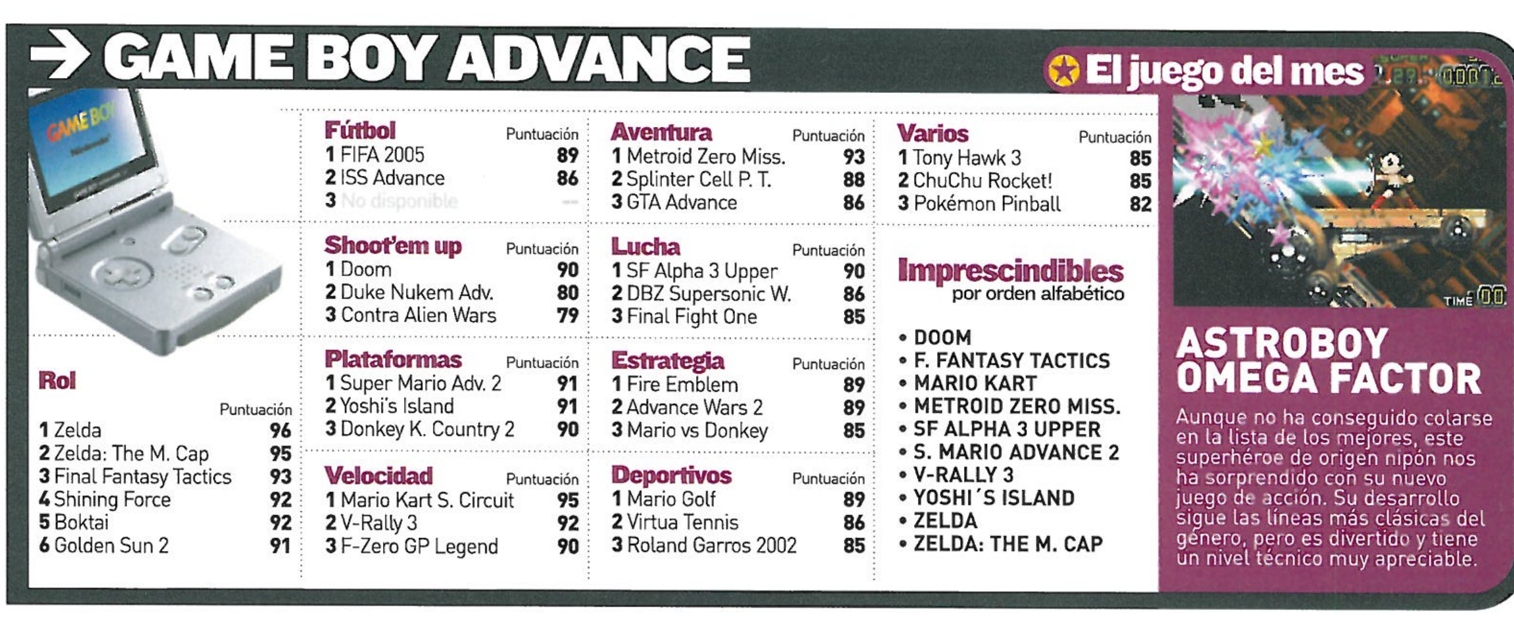
Imprescindibles
por orden alfabético

- CHRONICLES OF RIDDICK
- COLIN MCRAE 2005
- FABLE
- FIFA 2005
- GTA: PACK DOBLE
- HALO 2
- MGS 2 SUBSTANCE
- NINJA GAIDEN
- SOUL CALIBUR II
- SPLINTER CELL C. T.

El juego del mes

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

La consola de Microsoft nos tiene ya acostumbrados a unas versiones de tremenda calidad técnica, y esta no es la excepción. Sam logra aquí convencernos no sólo por su extraordinaria jugabilidad, sino también por un apartado técnico impecable.



GAME BOY ADVANCE

Fútbol

	Puntuación
1 FIFA 2005	89
2 ISS Advance	86
3 No disponible	--

Aventura

	Puntuación
1 Metroid Zero Miss.	93
2 Splinter Cell P. T.	88
3 GTA Advance	86

Varios

	Puntuación
1 Tony Hawk 3	85
2 ChuChu Rocket!	85
3 Pokémon Pinball	82

Shoot'em up

	Puntuación
1 Doom	90
2 Duke Nukem Adv.	80
3 Contra Alien Wars	79

Lucha

	Puntuación
1 SF Alpha 3 Upper	90
2 DBZ Supersonic W.	86
3 Final Fight One	85

Rol

	Puntuación
1 Zelda	96
2 Zelda: The M. Cap	95
3 Final Fantasy Tactics	93
4 Shining Force	92
5 Boktai	92
6 Golden Sun 2	91

Plataformas

	Puntuación
1 Super Mario Adv. 2	91
2 Yoshi's Island	91
3 Donkey K. Country 2	90

Estrategia

	Puntuación
1 Fire Emblem	89
2 Advance Wars 2	89
3 Mario vs Donkey	85

Velocidad

	Puntuación
1 Mario Kart S. Circuit	95
2 V-Rally 3	92
3 F-Zero GP Legend	90

Deportivos

	Puntuación
1 Mario Golf	89
2 Virtua Tennis	86
3 Roland Garros 2002	85

Imprescindibles
por orden alfabético

- DOOM
- F. FANTASY TACTICS
- MARIO KART
- METROID ZERO MISS.
- SF ALPHA 3 UPPER
- S. MARIO ADVANCE 2
- V-RALLY 3
- YOSHI´S ISLAND
- ZELDA
- ZELDA: THE M. CAP

El juego del mes

ASTROBOY OMEGA FACTOR

Aunque no ha conseguido colarse en la lista de los mejores, este superhéroe de origen nipón nos ha sorprendido con su nuevo juego de acción. Su desarrollo sigue las líneas más clásicas del género, pero es divertido y tiene un nivel técnico muy apreciable.



N·GAGE

Imprescindibles
por orden alfabético

- ASPHALT
- COLIN MCRAE 2005
- FIFA 2005
- GHOST RECON
- KING OF FIGHTERS
- LOS SIMS
- PATHWAY TO GLORY
- SPLINTER CELL C.T.
- SSX
- VIRTUA TENNIS

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

El agente Fisher también llega a la portátil de Nokia con una aventura en 3D que incluso mantiene el modo cooperativo



PSONE

Imprescindibles
por orden alfabético

- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- PRO EVOL. SOCCER
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3
- TOMB RAIDER: TLR

CRASH BANDICOOT 3

La mascota más divertida de la 32 bits os invita a pasar muchas horas saltando de aquí para allá en este juego.

CONCURSO

XBOX CUMPLE 3 AÑOS...



...y para celebrarlo sorteamos estos fabulosos premios:

2 lotes de: XBOX Cristal y 5 juegos*

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 26 de abril de 2005.

* Los juegos son versiones promocionales

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5354** desde tu móvil poniendo la **palabra cumplexbox** seguida de un espacio y a continuación tus **datos personales** (nombre, apellidos, dirección, código postal y localidad donde vives).

MEJORA TU CONSOLA

El mejor álbum de fotos

■ **Nombre:** Micro Vault ■ **Compañía:** Sony
■ **Consola:** PS2 ■ **Precio:** Desde 40 € (6.650 ptas.)

Seguro que ya has jugado como un loco a «Gran Turismo 4». ¿Y has visto el modo Photo?. Pues con este dispositivo puedes almacenar con total seguridad las fotos de tus coches. Este "pendrive" se conecta al puerto USB de tu PS2 y permite pasar los archivos a un PC o a otra Play2. Hay varios modelos, desde el de 128 megas hasta el "Pro" de 5 gigas.

■ **Valoración:** ★★★☆

De tu consola al PC

■ **Nombre:** Rainbow Dual Pad
■ **Compañía:** Rainbow
■ **Consola:** Playstation 2
■ **Precio:** N/D

Este cómodo mando puede ser usado tanto en PS 2 como en un PC gracias al sencillo adaptador que incorpora. Su diseño es prácticamente idéntico al de un Dual Shock 2 (con doble stick y forma ergonómica) y resulta casi tan fiable, pero con la ventaja de que también se puede utilizar en un PC sin necesidad de adquirir ningún extra.

■ **Valoración:** ★★★☆



Dispara como nunca

■ **Nombre:** Assault Rifle
■ **Compañía:** Logic3
■ **Consola:** PS2 y XBox
■ **Precio:** 69,99 € (11.639 ptas.)

Si estas cansado de las típicas pistolitas, prueba con esta réplica de un rifle de asalto. Tiene mira láser para disparar con una mayor precisión y culata desmontable. Eso sí, es un poco cara.

■ **Valoración:** ★★☆☆





Pon a punto tu DS

■ **Nombre:** DS Starter Kit ■ **Compañía:** Naki ■ **Consola:** N DS ■ **Precio:** 15 € (2.500 ptas.)

¿Ya te has hecho con una flamante Nintendo DS?. Entonces tendrás que estar preparado para llevarla a todas partes. Para eso, nada mejor que adquirir este pack básico, que incluye adaptador para coche, auriculares, caja para juegos y un "stylus" de repuesto. Todo ello a un precio muy interesante.

■ **Valoración:** ★★☆☆





LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
PS2	DRIVING FORCE El volante más real 149,99 € (24.956 ptas.)	SCORPION 2 Para tv de 100 Hz 43 € (7.155 ptas.)	DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 30 € (4.992 ptas.)	MAX MEMORY 32 MB Todo el espacio que necesitas 49,95 € (8.311 ptas.)	TRIPLE PACK Tres accesorios a precio de saldo 49 € (8.148 ptas.)
PSONE	SPEEDSTER 3 Compatible con todo 79,65 € (13.253 ptas.)	BLAZE FALCON Con mira láser 51,02 € (8.489 ptas.)	UPXUS D. SHOCK Precio genial 2 pads por 16 € (2.990 ptas.)	MGK CARD Memoria barata y con funda 7,15 € (1.190 ptas.)	DONE TFT Pantalla portátil 180,24 € (29.989 ptas.)
GC	F. FEEDBACK WHEEL Con resistencia N.D.	NO DISPONIBLE	GC STARTER KIT Pad, cable y tarjeta 39 € (6.489 ptas.)	MEMORY CARD GC Tarjeta oficial 20 € (3.328 ptas.)	GBA CABLE Conecta GC con GBA 13 € (2.163 ptas.)
XBOX	MODENA 360 Como un Ferrari 79,95 € (13.300 ptas.)	BERETTA 92 Compatible 100 Hz 99,95 € (+ House of Dead III) (16.630 ptas.)	CONTROLLER S Oficial, y más cómodo 39,99 € (6.654 ptas.)	THRUSTMASTER La más barata con 8 megas 39,70 € (6.605 ptas.)	DVD KIT Para poder ver pelis DVD 29,95 € (4.983 ptas.)

PLAYSTATION 2

Death By Degress



■ ÍTEMS PARA MUNICIÓN INFINITA

Busca en los lugares que te indicamos para desbloquear la posibilidad de tener munición infinita para el arma que corresponda:

REVÓLVER DE 9MM
- La caja en la sala de contrabando (prisión).

KATANA
- La caja en la celda 3 (en el acceso oeste).

AMETRALLADORA PESADA
- La caja en la sala de motores (barco).

SUBAMETRALLADORA
- La caja en el cuartel del doctor Boskonovich.

ARMA ESPECIAL
- La caja debajo de las escaleras (submarino).

BATON TONFA
- La caja que está en la parte trasera del helipuerto (barco).

■ MÁS MODOS DE JUEGO

Cumple las siguientes tareas para liberar modos de juego muy "chachis piruli".

MODO DIFÍCIL, MODO FRANCOTIRADOR, MODO ANNA
- Pásate el juego en cualquier nivel de dificultad.

MODO EXPERTO
- Pásate el juego en dificultad alta.

HEIHACHI EN EL MODO ANNA
- Pásate el modo Anna una vez.

FIFA Street

■ TODA LA EQUIPACIÓN

Para tener toda la equipación y el calzado



disponibles, ve al menú principal, mantén presionados **L1 + ▲** y, sin soltarlos, pulsa →, →, ←, ↑, ↑, ↑, ↓, ←. Todo el vestuario para ti.

Gran Turismo 4



■ CONSEGUIR DINERO Y LICENCIAS

Utiliza una tarjeta de memoria que tenga una partida salvada de «Gran Turismo 3» o «Gran Turismo 4 Prólogo». El dinero y la información de licencias de esas partidas se transferirá a la tuya de «Gran Turismo 4». ¡Así, cualquiera!

■ COCHES EN EL HALL DE MISIONES

Completa las siguientes misiones si quieres obtener el coche correspondiente:

DMC DELOREAN S2 '04
- Completa las misiones 1 a 10.

JAY LENO TANK CAR DEL 03
- Completa las misiones 11 a 20.

PAGANI ZONDA RACE CAR '01
- Completa las misiones 21 a 24.

TOYOTA 7 RACE CAR DEL 70
- Completa las misiones 25 a 29.

NISSAN R89C RACE CAR '89
- Completa las misiones 30 a 34.

■ COCHES EN EL HALL AMERICANO

Gana los siguientes campeonatos dentro de esta categoría para obtener el coche correspondiente:

CHEVROLET CAMARO LM RACE CAR '01
- Gana el campeonato Barras y Estrellas.

CHEVROLET CHEVELLE SS 454'70
- Gana el campeonato Muscle Car Americano.

CHEVROLET CORVETTE CONVERTIBLE (C1) '54
- Gana el Campeonato Americano.

PLAYMOUTH SUPER BIRD '70
- Gana el campeonato Muscle Car Clásico.

■ COCHES EN EL HALL EUROPEO

LOTUS EUROPA SPECIAL '71
- Gana la carrera de Coches Ligeros Británica.

MERCEDES-BENZ AMG CLK-GTR RACE CAR'98
- Gana el Campeonato de Turismos Alemán.

ALFA ROMEO 155 2.5 V6 TI RACE CAR '93
- Gana el Festival Italiano.

ALFA ROMEO GIULIA SPRINT SPECIALE '73
- Gana las 1000 Millas.

BMW M3 GTR RACE CAR '01
- Gana la Liga Schwarzwald A.

CITRÖEN 2CV TYPE-A DEL 54
- Gana el Campeonato Francés.

JAGUAR E-TYPE COUPE DEL 61
- Gana la Copa GT Británica.

JAGUAR XJ220 LM EDITION '01
- Gana el Campeonato Europeo.

MERCEDES-BENZ AMG 190E 2.5 16CV EVOLUTION II (DTM) '92
- Gana la liga Schwarzwald B.

MERCEDES-BENZ BENZ PATENT MOTOR WAGEN DE 886
- Gana el Campeonato de Coches Clásicos Europeo.



■ COCHES EN EL HALL EXTREMO

BMW MACLAREN F1 GTR RACE CAR '97
- Gana el Gran Turismo All Stars.

FORD GT '05
- Gana el Campeonato premium Sports.

NISSAN GRAN TURISMO SKYLINE GT-R (RACECAR) '01
- Gana el Real Circuit Tours.

NISSAN GT- R CONCEPT LM RACE CAR '02
- Gana el Campeonato Dream Car.

OPERA PERFORMANCE S2000 '04
- Gana la Copa Polyphony Digital.

POLYPHONY FORMULA GRAN TURISMO '04
- Gana el Formula GT World.

VOLKSWAGEN W12 NARDO CONCEPT '01
- Gana Como el Viento.

■ COCHES EN EL HALL DE CONDICIÓN ESPECIAL FÁCIL

ALPINE A310 1600VE DEL 73
- Gana en George Paris

CADILLAC CIEN '02
- Gana en el Rally d'Umbria.

FORD RS200 '84
- Gana en el Gran Cañón

HYUNDAI HCD6 '01
- Gana en Cathedral Rocks (Parte II).

INFINITI FX45 CONCEPT '02
- Gana en Chamoni.

LAND ROVER RANGE STORMER CONCEPT DEL 04
- Gana en Cathedral Rocks (Parte I).

MAZDA RX-8 CONCEPT (TYPE I)'01
- Gana en el Circuito de Tsukuba.

MITSUBISHI CZ-3 TARMAC '01
- Gana en los Alpes Suizos.

RENAULT 5 TURBO '80
- Gana en Tahití.

TOYOTA RSC '01
- Gana en la Arena de Hielo.

TOYOTE RSC RALLY RAID CAR '02
- Gana en el Rally d'Capri.

■ COCHES EN EL HALL DE CONDICIÓN ESPECIAL NORMAL

FORD ESCORT RALLY CAR '98
- Gana en Tahití.

LANCIA DELTA HF INTEGRALE RALLY CAR DEL 92
- Gana en el Rally D'Umbria.

MAZDA ATENZA TOURING CAR '02
- Gana en el Circuito de Tsukuba.

MITSUBISHI CZ-3 TARMAC RALLY CAR DEL 02
- Gana en el Gran Cañón

MITSUBISHI LANCER EVOLUTION IV RALLY CAR '97
- Gana en la Arena de Hielo.

RENAULT 5 MAXI TURBO RALLY CAR '85
- Gana en George Paris.

SUBARU IMPREZA RALLY CAR '01

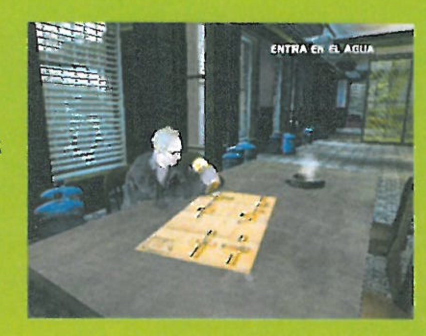


CONSTANTINE

■ TRUCOS EN EL DIARIO

En mitad de una partida, accede al diario y, dentro de él, ilumina el apartado de objetivos (el primero de la lista), pero sin seleccionarlo. Teclea alguna de estas combinaciones de botones. La pantalla se iluminará por un momento para confirmar de que lo has hecho correctamente.

- EL PERSONAJE PROTAGONISTA RECIBE LA MITAD DEL DAÑO
■, ●, ←, ←, →, →, ●, ●, ■, ■
- EL PERSONAJE PROTAGONISTA TIENE SALUD ILIMITADA
←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ■, ■
- CONCLUIR NIVEL Y PASAR AL SIGUIENTE DE FORMA AUTOMATICA
→, ←, →, ←, →, ←, ■, círculo, círculo, **■, ■, ■, ■, ●, ●**
- MODO EN VISTA SUBJETIVA (METE EL TRUCO DE NUEVO PARA QUITARLO)
R2, L2, L2, R2, ←, ←, →, →
- EL PROTAGONISTA TIENE MAGIA INFINITA
←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ●, ●
- PERSONAJES CABEZONES
R2, ←, →, ←, ←, →, ←, R2
- MATAR DE UN TIRO
R2, ←, →, →, →, →, ■, ■
- PERSONAJES NO JUGADORES MÁS LENTOS
■, R2, →, ●, ●, ●, ←, ←
- PURGADOR MÁS RÁPIDO
R2, ←, L2, ←, ■, ●, ■, ●
- ESCOPETA MÁS RÁPIDA
L2, ←, R2, ←, ●, ■, ●, ■
- DETONAR BOMBA DE AGUA
→, ←, ■, ●, ■, ●, ←, →



ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:

- *Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Trucos*
- *trucoslectores.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *trucosalacarta.hobbyconsolas@axelspringer.es*



- Gana en Chamoni.

SUBARU IMPREZA RALLY CAR ´99
- Gana en Cathedral Rocks (parte I).

SUBARU IMPREZA RALLY CAR PROTOTYPE DEL 01
- Gana en el Rally d´Capri.

TOYOTA CELICA GT-FOUR RALLY CAR (ST185) ´95
- Gana en Cathedral Rocks (parte II).

TOYOTA CELICA GT-FOUR RALLY CAR (ST205) 95
- Gana en los Alpes Suizos.

■ COCHES EN EL HALL DE CONDICIÓN ESPECIAL DIFÍCIL

FORD GT CONCEPT ´02
- Gana en el circuito de Tsukuba.

FORD RS200 RALLY CAR ´85
- Gana el Rally d´Capri.

LANCIA DELTA S4 RALLY CAR ´85
- Gana el Rally d´Umbria.

LANCIA STRATOS RALLY CAR ´77
- Gana en Chamoni.

SUZUKI ESCUDO DIRT TRIAL CAR ´98
- Gana en Cathedral Rocks (Parte 1).

MITSUBISHI PAJERO EVOLUTION RALLY
- Gana en Cathedral Rocks (Parte 2).

MITSUBISHI PAJERO RALLY RAID CAR ´85
- Gana en Tahiti.

MITSUBISHI STRAION 4WD RALLY CAR ´84
-Gana en el Gran Cañón.

NISSAN BLUEBIRD 1600SSS RALLY CAR (510) ´69
- Gana en la Arena de Hielo.

NISSAN SILVIA 240RS RALLY CAR ´85
- Gana en los Alpes Suizos.

PEUGEOT 205 TURBO 16 EVOLUTION 2 RALLY CAR ´86
- Gana en George Paris.

■ COCHES EN EL HALL JAPONÉS

HONDA LIFE STEP VAN DEL 72
- Gana la Copa Compact Car Japonesa.

MITSUBISHI HSR-II CONCEPT ´89
- Gana el Festival de los 80 Japonés.

NISMO 400R (R33) ´96
- Gana el Reto de los 90 Japonés.

NISSAN FAIRLADY Z CONCEPT LM RACE CAR ´02
- Gana el Campeonato Japonés.

NISSAN MOTUL PITWORK Z (JGTC) ´04
- Gana el Campeonato GT Japonés.

NISSAN SKYLINE HARD TOP 200GT-R (KGPC10) DEL 70
- Gana el campeonato Clásico de los 70 Japonés.



■ COCHES EN EL CENTRO DE LICENCIAS

NISMO 270R ´94 (S14)
- Completa la Licencia Internacional A.

DOME ZERO ´78
- Consigue todos los oros en la Licencia Internacional A.

FORD MODEL T TOURER ´15
- Consigue todos los oros en la Súper Licencia.

HONDA DUALNOTE ´01
- Consigue todas las platas en la Licencia Nacional A.

HONDA S500 ´63
- Consigue todos los oros en la Licencia Nacional B.

JENSEN HEALEY INTERCEPTOR MK III DEL 74
- Consigue todos los oros en la Licencia Internacional B.

MAZDA KUSABI ´03
- Consigue todas las platas en la Licencia Nacional B.

MAZDA RX-8 CONCEPT (TYPE-II) ´04
- Consigue todas las platas en la Licencia Internacional B.

MERCURY COUGAR XR-7 ´67
- Completa la Super Licencia.

NIKE ONE 2022
- Completa la Licencia Internacional B.

NISSAN GT-R CONCEPT DEL 01
- Consigue todas las platas en la Licencia Internacional A.

NISSAN SKYLINE GT- R DEL 01
- Consigue todos los oros en la Licencia Nacional A.

PONTIAC SOLSTICE COUPE CONCEPT ´02
- Consigue todas las platas en la Super Licencia.

PONTIAC SUNFIRE GXP CONCEPT ´02
- Completa la Licencia Nacional A.

VOLKSWAGEN LUPO 1.4 DEL 02
- Completa la Licencia Nacional B.

■ COCHES ESPECIALES

AUDI NUVOTARI QUATTRO ´03
- Completa el 25% del juego.

AUTOBIANCHI A112 ABARTH ´79
- Consigue todos los oros en todas las carreras de la Sunday Cup.

FAIRLADY Z CONCEPT LM RACE CAR
- Gana todas las carreras Z en los retos de manufactura Nissan.

MINI MARCOS GT ´70
- Consigue el oro en el Mini Sports Meeting.

NISMO SKYLINE GT-R LM ROAD GOING VERSION
- Gana la Carrera del Emblema Rojo.

TRIUMPH SPITFIRE 1500 ´74 (COLOR ESPECIAL METÁLICO)
- Gana la copa Spitfire en la zona de Triumph.

EL TONTOTRUCO

The Punisher

■ MARCHANDO UNA DE CAMEOS

Hay un montón de héroes Marvel, además de malotes como Bullseye (en la imagen) que hacen pequeñas apariciones en el juego. Mira:

- En el nivel del Puerto 74, la chica a la que salva The Punisher y con la que colabora durante el resto de la misión es la Viuda Negra, una de las "secundarias" más famosas del universo de los cómics Marvel.
- Mira en cualquier ordenador partátil que tengas cerca durante el juego. En la pantalla podrás ver la figura del Increíble Hulk.
- Cuando el helicóptero empieza a dispararte, Iron Man aparece para darte algo de cobertura. Puedes verlo volar hacia la esquina del edificio.
- En el nivel de Fisk Industries, Wilson Fisk (más conocido por King Pin, el famoso villano) hablará contigo por unos momentos. También lo puedes ver en la animación que aparece al pasarte el juego.
- Durante un ratito, Nick Furia (el más famoso agente de S. H. I. E. L. D.) se te unirá en el nivel de la Gran Isla Nixon para echarte un cablecillo.

■ REFERENCIA PARA FANÁTICOS

Hay una escena en la que un coche intenta atropellar al pobre Frank. Fíjate en la matrícula de ese coche, en la que se puede leer "ASM129". Parece un código de matrícula al azar, pero tiene su historia: Punisher apareció por primera vez como secundario en cómic en el número 129 de "Amazing Spider-Man". Si lo abrevias, queda "ASM129". Qué chicos tan pilluelos...

Megaman X8

■ FINALES DISTINTOS

El final del juego varía en función del personaje con que des el golpe definitivo a Lumine, el poderoso jefe final. De acuerdo con esto, tienes tres finales posibles: si acabas golpeando con Axl, con X o con Zero .



■ PELEAR CONTRA CUTMAN

Si tienes una partida salvada de «Megaman X: Command Mission» en la tarjeta de memoria que uses con «Megaman X8» podrás pelear contra Cutman al final del escenario del Girasol Óptico. A ver si eres capaz de vencer.

NBA Street Vol. 3

■ 50.000 "STREET POINTS"

Cuando te pases el modo Street Challenge, recibirás cincuenta mil "street points". Vamos, como si te hubiera tocado la lotería.



■ DESBLOQUEARLO TODO

Para liberar todas las Leyendas Callejeras, Leyendas de la NBA, obtener todas las equipaciones de la tienda y las canchas, completa las 10 semanas del Street Challenge. ¿Podrás?

Shadow Hearts Covenant

■ ELEMENTOS OCULTOS

Cumple estos requisitos para obtener un par de extras interesantes a más no poder:



CARTAS DE BONIFICACIÓN
- Empieza con una partida salvada del «Shadow Hearts» original para tener dos cartas extra.

OPCIÓN "TEATRO"
Pásate el juego una vez para activar esta opción.

Shadow of Rome

■ ARMADURAS PARA AGRIPA

Obtén estas cantidades de salvos para poder conseguir armaduras que hagan a Agripa más resistente:

ARMADURA FORTUS REX
- Consigue 300.000 salvos.

TALON AEGIS
- Consigue 800.000 salvos.

■ ELEMENTOS OCULTOS PARA AGRIPA

Consigue los siguientes objetivos cuando te toque jugar con Agripa:

MINIJUEGO "LA GRAN EVASIÓN"
- Consigue rango Oro en todos los eventos normales.

ARENA LABERINTO
- Consigue rango Plata en todos los eventos normales.

MODO SURVIVAL
- Consigue rango Plata en todos los eventos normales.

GALERÍA DE ARTE
- Consigue el rango Bronce en todos los eventos normales.

TRAJE DE GORILA
- Completa todos los retos de gladiador.

MINIJUEGO "EL PATITO FEO"





- Consigue rango Bronce en todos los eventos difíciles.

MÁS TRAJES Y CORTES DE PELO PARA OCTAVIO

Compra las siguientes cantidades de ítems a los vendedores de la zona de las puertas de la ciudad. Así desbloquearás nuevos "looks" para Octavio, que podrás seleccionar en el armario que hay en su habitación.

RAPADO
- Disponible desde el principio.

CABEZA DE CEBOLLA
- Compra al menos 5 ítems.

ROPAS DE PANSA
- Compra al menos 10 ítems.

DOLOR DE CABEZA
- Compra al menos 20 ítems.

TRAJE DE CAMALEÓN
- Compra todos los ítems de todos los vendedores.

CONSEGUIR MONEDAS DE ORO DE LA FORTUNA

Ya sabemos que encuentras muchas monedas de plata durante la aventura. Sin embargo, lograr las de oro es más complicado. Para conseguirlas, deja fuera de combate a todos los guardias de un sector cualquiera. Regístralos a todos. El último de ellos tendrá una Moneda de Oro de la Fortuna.

The Bard's Tale

TRUCOS DURANTE LA PARTIDA

Mientras estés jugando, presiona al mismo tiempo los gatillos L1 y R1 y, sin soltarlos, pulsa las siguientes combinaciones:

- DAÑO x100
↑, ↓, ↑, ↓, ←,→,←, →
- LOS ATAQUES ENEMIGOS ATRAVIESAN AL BARDO
←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓
- TODA LA SALUD Y EL MANÁ
←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓
- MODO DIOS
→, ←, →, ←, ↑, ↓, ↑, ↓
- TODOS LOS NIVELES LIBERADOS
→, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑, ↓
- PIEZAS DE PLATA
↑, ↑, ↓, ↓, ←,→,←, →



INVOCACIÓN ESPECIAL

Si has sacado la Espada Ego o el Hacha Sombra, cuando invoques a una criatura la melodía normal será reemplazada por la canción de la Espada Ego o un sonido de guitarra eléctrica.

Viewtiful Joe 2

ELEMENTOS OCULTOS

Cumple las siguientes tareas y liberarás algunos extras curiosillos:

ICONO DE SALVADO DE V ARCOIRIS
- Completa las 37 cámaras.

ICONO DE SALVADO DE V ROJA
- Completa el juego en dificultad baja o alta.

SELECCIÓN DE ROLLO
- Debes acabarte el juego una vez.

DIFICULTAD SÚPER ALTA
- Pásate el juego en dificultad alta.

DIFICULTAD ULTRA ALTA
- Pásate el juego en dificultad súper alta.

CONSEGUIR NUEVOS RETOS

Haz lo que ahora te indicamos para abrir el reto correspondiente dentro del modo misiones. ¡Hay un montón de ellos!

RETO 1
- Completa el rollo 1, acto 4.



RETO 2
- Completa la escena del suelo escurridizo en el rollo 5, acto 1 (te tienen que quedar más de 4 vidas).

RETO 3
- Déjate matar por un Rocker.

RETO 4
- Completa cualquier escena teniendo una vida restante.

RETO 5
- Completa el rollo 2, acto 3.

RETO 6
- Completa el reto 1.

RETO 7
- Consigue los 250 contenedores de película en cualquier rollo.

RETO 8
- Llega hasta el "Game Over" y no resetees.

RETO 9
- Completa el rollo 3, acto 1.

RETO 10
- Completa el reto 1 y entra en la escena de bonificación del rollo 4, acto 2.

RETO 11
- Completa el reto 2 con, al menos, una valoración de "A".

RETO 12
- Consigue una valoración "V" de tiempo en cinco escenas seguidas.

RETO 13
- Usa sólo una vida desde el comienzo hasta el final de cualquier escena.

RETO 14
- Completa el rollo 4, acto 2.

RETO 15
- Consigue un rango "V arcoiris" en la escena del OVNI en el rollo 4, acto 1.

RETO 16
- Completa la última escena en el rollo 2, acto 1 sin usar tus poderes VFX.

RETO 17
- Completa el reto 8.

RETO 18
- Completa el reto 9 y compra la habilidad Escurrirse.

RETO 19
- Derrota a Long John en el rollo 3, acto 2, con al menos una valoración "A".

RETO 20
- Completa la escena de la cocina en el rollo 1, acto 3 con una valoración "V arcoiris".

RETO 21
- Completa los retos 3 y 12.

RETO 22
- Completa el reto 13.

RETO 23
- Completa el rollo 7, acto 3, con más de 200.000 viewtifuls.

RETO 24
- Haz Joe sea lanzado fuera del baño 10 veces en la escena del monorrail en el rollo 3, acto 1.

RETO 25
- No uses poderes VFX



después de que acabe la escena de la rueda dentada en el rollo 3, acto 2 y hasta que empiece la siguiente escena.

RETO 26
- Completa el reto diecisiete y el modo principal jugando con dificultad baja.

RETO 27
- Completa el reto dieciocho y compra la mejora de la patada ardiente.

RETO 28
- Completa la escena del interruptor en el rollo 7, acto 1, quedándote 30 segundos.

RETO 29
- Consigue todos los contenedores de película en el rollo 5, acto 1.

RETO 30
- Consigue una valoración "V arcoiris" 5 veces seguidas.

RETO 31
- Ataca a los enemigos con el movimiento Ukemi 10 veces en el rollo 7, acto 1.

RETO 32
- Completa el rollo 1, acto 4.

RETO 33
- Completa el reto 24.

RETO 34
- Completa el rollo 1, acto 4 sin conseguir ni un contenedor de película.

RETO 35
- Completa el modo Historia jugando con dificultad alta.

RETO 36
- Completa el reto veintisiete y pásate el modo historia en dificultad baja.

RETO 37
- Pásate el reto 6, pásate el modo Historia en dificultad baja y obtén una valoración "D" tres veces.

TRUCOS DE LOS LECTORES





Pro Evolution Soccer 4

Para realizar la "rabona" tenéis que editar a un jugador y ponerle la mínima puntuación en precisión y frecuencia de uso en el pie malo. Así, cuando le venga la pelota para pegarle con el pie malo, realizará la "rabona". Un saludo a todos los de Hobby.

Antonio Marzal (e-mail)

DEVIL MAY CRY 3

TRAJES Y PERSONAJES OCULTOS

Todo un clásico de la saga. ¿Con qué nos sorprenderán esta vez?. Cumple los siguientes requisitos para averiguarlo:

DANTE SIN GABARDINA
- Pásate el modo Fácil o el Normal.

DANTE DE "DEVIL MAY CRY 1" SIN GABARDINA
- Pásate el modo Difícil.

DANTE DE "DEVIL MAY CRY 1"
- Pásate el modo Normal.

SPARDA
- Pásate el modo Difícil.

SUPER DANTE
- Pásate el modo Dante Must Die.



EXTRAS

Pero aún tenemos más secretillos. Haz lo que ahora te indicamos para sacar los extras del juego:

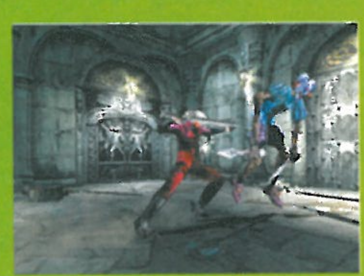
MODO DIFÍCIL
- Pásate el modo Normal.

MODO DANTE MUST DIE
- Pásate el modo Difícil.

GALERÍA
- Pásate el modo Fácil o el Normal.

GALERÍA MEJORADA
- Pásate el modo Difícil.

MODO CIELO O INFIERNO
- Pásate el modo Dante Must Die.



NINTENDO DS

Spider-Man 2



■ **SELECCIONAR NIVEL**
Pásate el juego al cien por cien e inicia una nueva partida utilizando el nombre FLUWDEAR. Podrás seleccionar en qué nivel comenzar.

■ **TODOS LOS MOVIMIENTOS ESPECIALES**
No es necesario cumplir las tareas necesarias para desbloquear todos los movimientos especiales. Simplemente, inserta el cartucho del juego «Spider-Man: Mysterio´s Menace» en la ranura para juegos de Game Boy Advance. Tendrás todos los supermovimientos de Spiderman listos para ser utilizados.

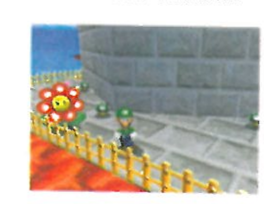
Super Mario 64 DS

■ **LOS CONEJOS PLATEADOS**
Cuando lleves una buena cantidad de estrellas (unas 80), empezarán a aparecer en el castillo conejos parecidos a los normales, salvo porque estos son plateados y dejan una estela. Intenta coger uno. Te dirá que son ocho en total. Independientemente del personaje que controles, busca en el castillo para capturar a los ocho. Su localización variará en función del personaje que lleves (será igual que la de los conejos normales). Al coger los ocho, recibirás una llave con la que podrás



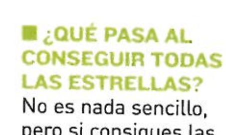
abrir la puerta sin letra en la sala donde eliges personaje. Al abrirla, recibirás una estrella.

■ **¿QUÉ PASA AL CONSEGUIR TODAS LAS ESTRELLAS?**
No es nada sencillo, pero si consigues las 150 estrellas recibirás algunas recompensas. Sal al exterior del castillo y podrás comprobar que el hueco que estaba cerca del lago está abierto. En él hay un cañón con el que puedes acceder al tejado del castillo. Allí encontrarás 3 vidas extra y una caja que contiene las alas. Así, podrás recorrer volando todo el exterior del castillo. Eso sí, el final del juego no cambiará, ni tampoco recibirás el salto triple especial, como ocurría al coger las cientro veinte estrellas que había en la versión de N64...



WARIO WARE TOUCHED!

■ **MÁS PERSONAJES**
Cumple estas tareas si quieres liberar a todos los personajes del juego:



JIMMY T: Pásate todos los microjuegos de Wario.
JAMIE T: Pásate los microjuegos de Jimmy T.
DR. CRYGOR, ASHLEY, KAT Y ANA: Pásate los microjuegos de Jamie T.
JAMES T: Pásate los microjuegos de Dr. Crygor, Ashley, Kat Y Ana.
9 VOLTS Y MIKE: Pásate todos los microjuegos que tiene James T.
WARIOMAN: Para el último personaje, pásate los microjuegos de Mike y 9 Volts.

GAMECUBE

Baten Kaitos



CÓDIGOS DE GOLDOBA

Hay números de cuatro dígitos que puedes adquirir normalmente derrotando a los Soldados de Pie Imperiales (los robots flotantes dorados) en el Goldoba. Aquí tienes los códigos y el efecto que proporcionan:

4649 ó 1342
- Se dispara el cañón (sin ningún efecto práctico).

1004 ó 0429
- Se fuerza el combate contra Soldados de Pie Imperiales.

0819 ó 3291
- Ganas una Magnus.

4653
- El puente queda liberado, de forma que puedes pasar a la lucha contra el jefe.

PERSONAJES DE NAMCO

Estos trucos son para verdaderos jugones coleccionistas de Namco. Haz las siguientes tareas para tener en tu poder a algunos de los personajes de Namco más famosos:

PAC-MAN
- Combina Cereza + Fresa + Naranja + Manzana + Melón.

PAC-MAN DE PAC-LAND
- Mantén a Pac-Man y después de un tiempo se transformará en su siguiente versión.

PAC-MAN DE PAC-MANIA
- Espera aún más tiempo y se cogerá el aspecto que tenía en el juego clásico «Pac-Mania».

MOMOTARO
- Mantén un melocotón (Momo) el suficiente tiempo y se transformará en Momotaro (el Niño Melocotón).

COMBOS ESPECIALES

Usa las siguientes secuencias de cartas en



el orden indicado para conseguir elementos especiales:

CORNUCOPIA DE FRUTA
- Plátano, Manzana, Aguacate, Melocotón.

PELO BONITO
- Champú, Acondicionador, Secador del Pelo.

TARTA DE FRUTA
- Plátanos, Azucar.

DIARIO ODIOSO
- Una Mala Fortuna, Huevo Frito, Flor de Cedro Escarlata.

PLUMA DE JOHN HANCOCK
- Cuerno de Pegaso, cualquier tipo de espada.

LÁGRIMA DE LAS CRIADAS
- Criada sin Llanto, Raíz de Wasabi Deluxe.

COMIDA DE MASCOTA
- Mala Carne, Fuego 1-6.

BREBAJE EXTRAÑO
- Vino Sagrado, Vino Rojo Deluxe, Cerveza.

MUÑECO VUDÚ
- Paja, Antorcha Oscura 1-6.

SET DE FUEGOS ARTIFICIALES DELUXE
- Cerveza, Cacahuetes, Kebob de Pollo.

PAGO DE CONSOLACIÓN
- Papeles del Divorcio, Papeles de John Hancock.

DIOSA DE LA VICTORIA
- Mujeres Abandonadas, Mujeres Apoyadas.

Donkey Kong Jungle Beat

LOS JEFES EN LA CEREMONIA FINAL

Desbloquea y libera al Ghastly King. Al hacer esto, en la ceremonia final te seguirán Dread Kong, Karate Kong, Ninja Kong y Sumo Kong, que son los enemigos finales contra los que habías combatido en los escenarios de lucha.



NUEVA MÚSICA EN EL MENÚ

Consigue las setenta y dos medallas y podrás escuchar una música diferente en el menú principal. No es que sea un super truco, pero en qué le vamos a hacer...

MONOS NINJA EN LA CEREMONIA FINAL

Consigue las setenta y dos medallas y vence a Cactus King o bien a Ghastly King. Una vez en la ceremonia final, los chimpancés blancos que había antes habrán sido sustituidos en gran parte por unos simpáticos monitos ninja haciendo... Pues eso, haciendo un poquito el mono.



Mario Party 6

TABLERO OCULTO

En el Banco de Estrellas, utiliza 100 estrellas para desbloquear el Castillo Mecánico, en el que os esperan un buen montón de retos chulos.

Mario Power Tennis

CUADROS OCULTOS

En la zona llamada Artista en la Pista, cumple estos requisitos para liberar los cuadros correspondientes, los cuales podrás pintar también a lo largo del juego:

CUADRO DE LUIGI
- Completa el cuadro de Mario dentro del tiempo límite.

CUADRO DE DIDDY KONG
- Completa el cuadro de Luigi en el tiempo límite.

CUADRO DE BOWSER Y BOWSER JUNIOR



- Completa el cuadro de Diddy Kong en el tiempo límite.

CUADRO DE YOSHI
- Para terminar, completa el cuadro de Bowser y Bowser Jr. en el tiempo límite.

MÁS DIFICULTAD CON LOS GLOBOS

Completa el nivel Pánico dentro del escenario de los globos para desbloquear la dificultad Super Pánico. Si también completas este, tendrás disponible la dificultad Ultra-Hiper-Pánico.

Viewtiful Joe 2

MONTONES DE EXTRAS

Mira dentro del apartado de PS2 los trucos para su versión de este juego. También funcionan sin problemas en esta versión para GameCube, y gracias a ellos podrás conseguir algunos extras y todos los retos posibles.

Zelda: Four Swords Advent.

CONSEGUIR FÁCILMENTE 9999 GEMAS DE FUERZA

Dentro del nivel "Infiltración en el Castillo de Hyrule", en la zona "Cerca de los Campos", deja que te alcancen los focos.



Cae por el agujero y consigue el cofre del tesoro y el boomerang que se encuentran allí. Ahora, accede a la última celda (la que tiene muchos jarrones e interruptores). Ponte en horizontal y lanza el boomerang para conseguir un buen montón de gemas. Eso sí, recuerda no conseguir el martillo. Sal por la puerta que se encuentra más al sur. Vuelve a entrar y hazte de nuevo con las gemas. Puedes repetir esto todas las veces que te apetezca hasta conseguir todas las gemas posibles. ¡Es como una lotería!

EL TONTOTRUCO

Resident Evil 4

CONTROLES EN LA PANTALLA DE TÍTULO

Usa estos botones en la pantalla principal del juego:
- Con el C-Stick mueves el fondo a izquierda y derecha.
- Con el gatillo R acercas el fondo.
- Con el gatillo L alejas el fondo.

OTRA ESCENA CON ADA

Después de tu segundo encuentro con el jefe del pueblo, vuelve a la sala anterior donde lo encontraste. Aparecerá una nueva escena cinemática en la cual Ada Wong te vuelve a salvar del jefe del pueblo. Qué heroina, ella.

UN ARMA ESPECIAL

Al avanzar en el juego, el mercader te ofrecerá un arma magnum que se llama "Killer7". ¿Qué, te suena de algo? Efectivamente, el nombre de ese arma es el mismo que el del esperadísimo juego de acción de Capcom.

EL SECRETO EN EL LAGO

Cuando entras en el área donde peleas contra Del Lago, el gigantesco monstruo que está en el agua, dirígete hasta el embarcadero. Si disparas al agua entre ocho y quince veces, pasará una cosa muy graciosa...

N·GAGE

Asphalt

COCHES DE BONIFICACIÓN

Completa los ocho "road challenges" y liberarás la moto Gamelati 1000 SS, el coche Gameloft F1 y el coche de policía Lamborghini Gallardo.

CONSEGUIR TURBOS

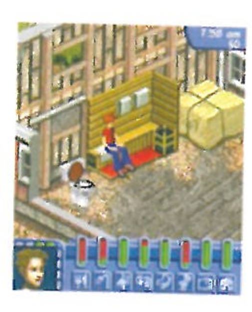
Conduce cerca de coches civiles y aumentarás tu medidor de turbo. En vez de complicarte la vida intentando aproximarte a ellos sin tocarlos, embiste a un coche que venga en dirección contraria a la tuya. Así sólo perderás unos 40 kilómetros por hora de velocidad pero ganarás mucho turbo. Además, si pasas sobre cabinas de teléfono, puestos de perritos calientes, señales, plantas, etcétera, también aumentarás tu turbo.



Los Sims Bustin'Out

JUEGOS DE NOKIA CLÁSICOS

Hay tres juegos típicos de los teléfonos móviles Nokia que puedes jugar con el teléfono Nokia 5110 que consigues en el juego. Para usar



estos juegos tienes que encontrar cartuchos que hay desperdigados por el juego. Aquí tienes el nombre de los juegos y dónde encontrarlos:

SERPIENTE (¡TODO UN CLÁSICO!)

- En algún lugar en frente de la casa del tío Hayseed.

TENIS

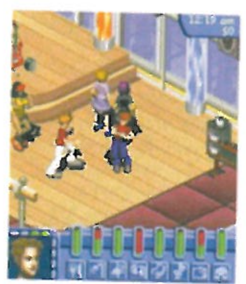
- En algún lugar del bar Burning Spoke Biker.

LADRILLOS

- La parte más a la derecha de la playa.

EL NINJA DE LOS TRUCOS

Cada lunes, entre las 11 y las 12 de la noche, en el suroeste de Imperial Estates, y los viernes entre las 3 y las 4 de la mañana en el noreste del laberinto del parque puedes encontrarte con el Ninja de los Trucos, que te venderá algunos trucos interesantes (principalmente, subir



en un punto alguna de tus cualidades). De todas formas, si no sabes cuándo es lunes o cuando es viernes, aquí tienes la clave. Al empezar una partida, puedes ver cómo un indicador te dice que estás en el día 1. Ese día se considera lunes. Así, el siguiente lunes será el día 8, el siguiente el 15... Y para el viernes, el primero será el cinco, el siguiente el doce... Es sencillo, ¿verdad?

PATHWAY TO GLORY

SELECCIONAR NIVEL Y DIFICULTAD

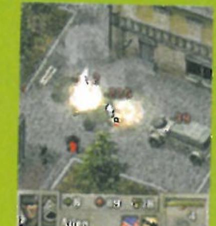
Cumple estas tareas para obtener un par de ventajas interesantes:

SELECCIONAR DIFICULTAD

- Pásate el modo para un solo jugador e inicia una nueva partida. Tendrás una nueva opción para elegir la dificultad que prefieras.

SELECCIONAR NIVEL

- Pásate el modo para un solo jugador y usa el archivo con la partida completa salvada para poder acceder al escenario que tú elijas.



XBOX



Brothers in Arms

ELEMENTOS OCULTOS
Cumple estas tareas para conseguir unos cuantos extras de lo más chulo:
MODO AUTÉNTICO
- Pásate el juego en el nivel Difícil.
PELÍCULA VIEJA
- Pásate el juego en el nivel Normal.
SUPER ESCUADRÓN
- Pásate el juego en modo Auténtico.
MUNICIÓN ILIMITADA
- Pásate el juego en el nivel Normal.

Oddworld: Stranger´s Wrath

EL MERCADO NEGRO
Esta tienda secreta se encuentra en la ciudad de New Yolk. Después de atrapar a X´Plosives, pero antes de aceptar un nuevo encargo, Stranger puede preguntar a la gente del pueblo dónde obtuvo X todas sus armas. A un lado de la carretera habrá una mujer que



sabe acerca de un mercado negro que hay en la ciudad. Te dirá la contraseña para entrar. El mercado negro se puede localizar encima de una cuerda que atraviesa la tienda de cazarrecompensas. Baja por el recibidor, di la contraseña y podrás acceder. Allí puedes encontrar Bola Blasts, Avispas, una mejora de la Regeneración, una mejora de la Stamina y Nudillos de Acero.

Sonic Mega Collection Plus

TRUCOS PARA «SONIC»
En la pantalla de título, presiona la siguiente secuencia de botones y activarás dos trucos muy chulos, igual que sucedía en la versión original de MegaDrive:
- MODO DEBUG
↑, B, ↓, B, ←, B, →, B. Al inciar el nivel, mantén presionado X.
- SELECCIÓN DE NIVEL
↑, ↓, ←, →, X + Start



JUEGOS OCULTOS
Cumple los siguientes requisitos para sacar unos cuantos juegos ocultos que también son todo un clásico. ¡Consíguelos todos!
BLUE SPHERE
- Juega a «Sonic» 20 veces y a «Sonic 3D» otras 20.
KNUCKLES EN SONIC 2
- Juega a «Sonic 2» 20 veces y a «Sonic Spinball» otras 20.
SONIC 3 & KNUCKLES
- Juega a «Sonic 3» 20 veces y a «Sonic & Knuckles» otras 20.
RISTAR
- Juega a «Blue Sphere», «Flicky», «Knuckles en Sonic 2» y «Sonic 3 & Knuckles» un total de 30 veces.
FLICKY
- Juega a «Dr. Robotnik´s Mean Bean Machine» 30 veces.
THE OOZE
- Consigue todos los juegos que hay ocultos



menos «Ristar».
OTRA FORMA DE SACAR SECRETOS
Ten en tu disco duro una partida salvada de «Sonic Heroes». Al empezar el juego, tanto "The Ooze" como "Comix Zone" estarán desbloqueados desde el principio.
PASSWORDS PARA «RISTAR»
Ya que has desbloqueado este juego (lo has hecho, ¿no?), aquí tienes algunas contraseñas especiales para conseguir truquillos:
XXXXXX
- Cancela todos los trucos activos.
MUSEUM
- Luchar sólo contra los jefes finales.
ILOVEU
- Seleccionar nivel.
MIEMIE
- Se muestran los ítems escondidos.
SUPER
- Modo Súper Difícil.
DOFEEL
- Activa el modo "Time Attack".
MAGURO
- Activa sonidos especiales.
SUPERB
- Activa la dificultad más alta del juego.

Caballeros de la Antigua Rep. 2

DIÁLOGO EXTRA
Pásate el juego una vez con un personaje del Lado de la Luz y una vez



con uno del Lado Oscuro. En tu tercera partida aparecerán nuevas opciones de diálogo. A menudo, estos diálogos tendrán referencias a otros juegos y a las pelis de Star Wars.
SUBIR O BAJAR LAS VOCES DURANTE LAS CONVERSACIONES
Conecta un mando en el puerto cuatro de la consola. Antes de hablar con un personaje, mantén pulsados los botones Blanco o Negro del mando cuatro (con el botón Negro bajas las voces y con el Blanco las subes). Cuando el personaje empiece a hablar notarás el efecto. Para volver a poner las voces normales tendrás que resetear la consola.

SVC: SNK versus Capcom Chaos

SELECCIÓN AL AZAR
En la pantalla de selección de personaje, mantén presionado el botón Negro para elegir al azar un luchador de entre todos los disponibles.
CONSEGUIR A ATHENA Y RED ARREMER
Vence a treinta y séis personajes en el modo Survival si quieres



desbloquear a estos dos nuevos personajes.
PERSONAJES EXTRA EN EL MENÚ DE LUCHADOR
Esto sí que es un truco fácil y bueno, y lo demás son tonterías, consolegas. Dentro de la pantalla de selección de personaje, ilumina a cualquiera y presiona el gatillo R. El personaje se convertirá en otro personaje oculto, con el que podrás jugar desde ese momento
- Vega se transforma en Shin Akuma.
- Chun-Li se transforma en Demitri.
- Dhalsim se transforma en Dan.
- Kasumi se transforma en Shin Mr. Karate (su versión poderosa).
- Kim se transforma en Iori Salvaje.
- Kyo se transforma en Geese Howard.
- Ryo se transforma en Goenitz.
- Ryu se transforma en Zero.
- Terry se transforma en Mars People.
- Y para terminar, Mike Bison se transforma en Ken Violento.

The Bard´s Tale

COMBINACIONES JUGLARESCAS
Echa un vistazo a la sección de trucos para PlayStation 2. Allí tienes unas cuantas trampillas para su versión de este juego. Por suerte, esas trampas funcionan también sin problema en la versión para Xbox, ¡con las combinaciones de botones incluidas!



EL TONTOTRUCO



Mercenarios

"COMO EN AQUELLA PELI..."
A lo largo del juego hay algunas referencias a películas clásicas del cine. Mira, mira estas:
- Cuando haces la misión de la Mafia "Haciéndose los Extraños", caminarás hasta el cuartel general y oirás a Sergei y Josef hablando. En un momento, Sergei hablará acerca de Marlon Brando y la película "El Padrino".
- Después de capturar (o liquidar, lo que se tercie) al As de Tréboles, presta atención al texto que aparece en la parte inferior del boletín informativo. Se podrá leer "Ciudad de Tipoca. Clones Clonados". Esto es una referencia a los juegos de "Star Wars" de Pandemic, «Las Guerras Clon» y el nivel de Kamino en «Star Wars Battlefront».
- Cuando vayas a la base surcoreana para aceptar la primera misión en Corea del Sur de parte de Buford, puedes elegir entre irte, aceptarla o esperar. Si esperas, podrás escuchar cómo Buford se pone a hablar y dice que tiene un avión tan potente "como el Destructor Estelar de aquella película". Como podéis ver, hay muchos guiños a las pelis de George Lucas...

PLAYSTATION

Harry Potter y la Cámara Secreta

■ NIMBUS 2000

Esta es la escoba más poderosa de todas, amiguete. En el segundo día de clase, ve a la práctica de Quidditch. Completa el entrenamiento con un rango B o superior. Con esto conseguirás la escoba Nimbus 2000. Con ella puedes volar por los patios de Hogwarts durante el día. Para aterrizar has de hacerlo sobre el césped.



■ CARTAS DE MAGOS

Aquí tienes la localización de unas cuantas cartas:

- Ve a Burrow y Diagon Alley. Mira en los cofres que hay. ¡Caramba! ¡Unos cromitos!
- Ve a los juegos de Neville, especialmente a las carreras, para conseguir más cartas. Ojo, menos para el juego de los gnomos, para el resto tendrás que pagar con alubias.

■ PUNTOS SENCILLOS

En la Cámara Secreta, destruye los cuadros del muro. Abrirás el cuadro y obtendrás por la cara cien puntos para Gryffindor.

■ LA BOLSA DE ALUBIAS MÁS GRANDE

Busca los ítems de todos los estudiantes de la escuela de Hogwarts (no el tablón de



anuncios). Para ello, tienes que encontrar a las personas. El último de todos ellos te dará una llave para la habitación donde se encuentran todos los cacharros confiscados. Dentro hallarás seis Cartas de Magos Famosos y una bolsa de alubias con capacidad para guardar doscientas. Es útil.

■ ALGUNOS CONSEJOS

- Cuando estés siguiendo a Ron hasta la cabaña de Hagrid, notarás que esta se divide en tres partes. Al comienzo de la tercera, cuando tienes que correr por la pequeña colina, corre por la esquina que está más a la derecha para evitar ser ralentizado por la babosa.
- Cuando estés en un duelo, no te muevas sólo a la izquierda y a la derecha. Hacerlo también hacia delante y hacia atrás es muy útil para esquivar los ataques que te lanza tu enemigo. No veas la de salud que ahorras.
- Cuando te encuentres en mitad de un combate contra los Pixies o las arañas en el Bosque Oscuro, mantente alejado de elos. Tendrás el objetivo fijado, así que puedes lanzar conjuros desde mucha distancia sin correr ningún riesgo innecesario.

Toy Story 2

■ SELECCIONAR NIVEL

Dentro de la pantalla de opciones, presiona →, ←, ●, ▲, ▲. Ahora podrás acceder a un menú de selección de nivel.

■ TRUCOS EN LA PANTALLA DE NIVEL

En la pantalla de selección de nivel, introduce alguna de las siguientes combinaciones de botones para activar trucos muy molones. Uy, eso ha rimado.

99 MONEDAS DE LA HUCHA
●, ✖, ✖, ■, ●, ■

TODOS LOS COLECCIONABLES DE PIZZA DE LOS NIVELES ANTERIORES
←, →, ▲, ■, ▲, ●, ●

INVENCIBLE
▲, ✖, ●, ✖, ■, ■

NUEVE VIDAS
▲, ●, ●, ■, →, ■

LÁSER VERDE ILIMITADO
▲, ■, ●, ✖, ←, ●



GB ADVANCE



Astroboy

DESBLOQUEAR A SHARAKU HOSUKE

En primer lugar, juega tu segunda partida para desbloquear el nivel 8-4. Ahora, pásate ese nivel. En la pantalla de "The End" despues de los créditos, no pulses Start. Espera hasta que ocurra un evento. Así se liberará Sharaku dentro de la lista de selección de los personajes.

SELECCIONAR NIVEL

Pásate el juego en modo Normal para desbloquear la opción de selección de nivel en el menú de pausa. Astroboy aún puede subir su estatus y conocer a nuevos personajes molones.

Need for Speed Underground 2



NISSAN 350Z PERSONALIZADO

Pásate el juego y desbloquearás un Nissan 350Z con una capota de fibra de carbono y un vinilo de «Need for Speed Underground 2». Eso sí, no puedes cambiar la apariencia del coche.

DESBLOQUEARLO TODO

Completa el modo de juego "Go Underground" y liberarás todos los coches, todas las pistas y todas las mejoras visuales y de rendimiento que hay. Eso sí que es un lujo.

Yu-Gi-Oh! Día del Duelo

PASSWORDS DE CARTAS

Presiona R en la máquina de passwords y escribe alguna de las siguientes contraseñas para obtener la carta correspondiente:



- TORTUGA BLANCA DE 30.000 AÑOS
11714098
- DRAGÓN LANZA
31553716
- ELFO GEMINI
69140098
- PEZ DE 7 COLORES
23771716
- PERRO LOCO DE LA OSCURIDAD
79182538
- UN HÉROE EMERGE
21597117
- COMEDOR DE AIRE
0835369
- ESPADA DE ALIGATOR
64428736
- ALPHA, EL GUERRERO MAGNÉTICO
99785935
- AMAZONA DE LOS MARES
17968114
- BESTIA ANFIBIA
67371383



- CEREBRO ANTIGUO
42431843
- ANTI RAIGEKI
42364257
- DRAGÓN AQUA
86164529
- NINJA ARMADO
09076207
- ZOMBIE CON



ARMADURA
20277860
- DRAGÓN BEBÉ
88819587
- BETA EL GUERRERO MAGNÉTICO
39256679
- PENDIENTE NEGRO

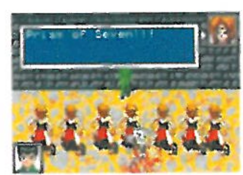


65169794
- LIBRO DE ARTES SECRETAS
91595718
- TORTUGA CATAPULTA
95727991
- GUARDIÁN CÉLTICO
91152256
- CAMPANA CEREMONIAL
20228463
- ARTISTA OSCURO
72520073
- ILUSIONISTA DE OJOS OSCUROS
38247752
- DESTINO FINAL
18591904
- LOBO FLOR
95952802
- GAMMA, EL GUERRERO MAGNÉTICO
11549357
- RATA GIGANTE
97017120

Yu-Yu Hakusho Spirit Detective

ELEMENTOS EXTRA

Cumple los siguientes requisitos si quieres



obtener un montón de extras.

GENKAI
- Derrota a Tarukano.

TORNEO SECRETO
- Derrota a Toguro.

SALA DE MINIJUEGOS
- Pásate el torneo utilizando a Genkai.

Zelda: Minish Cap

TIENDA ESPECIAL

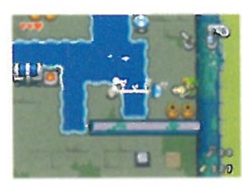
Después de que obtengas el primer elemento en tu aventura, ve al pueblo de Hyrule. Deberías de ver uno de los puestos de mercader lleno de polvo. Usa el Jarrón Mágico para limpiar el polvo. Ahora vete a cualquier sitio del juego (sin resetear o morir) y vuelve al cabo de cinco minutos. Un curioso personajillo habrá montado una tienda en la que venderá pociones de la suerte. Una es buena para la salud, otra para encontrar caracolas... Cada vez que ocurran nuevos eventos en el juego, aparecerán más pociones.

RUPIAS ILIMITADAS

En primer lugar, consigue las Garras de Topo. Luego ve a la puerta de tu casa. En el lado izquierdo de la puerta, cava para encontrar veinte rupias. Entra en tu casa y sal para repetir todo el proceso. Siempre que lo hagas tendrás 20 rupias a tu disposición.

EL BOLETIN DEL ESPADACHIN

Cuando fusionas piedras con el cartero que no para de correr en el pueblo de Hyrule, una chica entrará en la oficina postal cerca del estampador. Puedes comprar el boletín de novedades del espadachín por un alto precio. Cada número contiene consejos para poder acceder a las zonas ocultas de Hyrule.



LOS HECHIZOS DE LAS TRES DIOSAS

Una vez consigas la Espada Cuádruple (la obtienes al avanzar bastante en tu aventura), ve a la posada y entra al lugar donde están las tres niñas. Habla con Din (la chica que tiene el pelo rojo) y fusiona las piedras con ella. Debería mostrar a un tipo yendo a la casa cerrada y diciendo que tiene intención de alquilarla. Ve a hablar con él y decide qué diosa quieres que te otorgue un hechizo. Independientemente de lo que selecciones, ve a hablar con ella y se irá a vivir a esa casa. Habla con ella allí y te dará un hechizo que podrás meter en cualquier botella vacía de tu inventario.

TRUCOS A LA CARTA

Sword of Mana

Eduardo Soriano (e-mail)

Os escribo para preguntaros acerca de este juego. Estoy atascado en una cueva que hay al final de la Taiga Rocosa, en la búsqueda de la Espada de Maná. Intuyo que hace falta el miniaturizador para entrar por unos huecos pequeños, pero no lo tengo. ¿Podríais decirme donde está, o cómo atravesar la cueva? Muchas gracias de antemano. ¡Ah, y enhorabuena por la revista! ¡Os colecciono desde el número uno y ya hace de eso doce años!

Gracias, majete, aunque en realidad hace ya cerca de 14 años que salió el primer número... Qué tiempos... Bueno, a lo que vamos. El miniaturizador no es imprescindible para la mazmorra, pero es cierto que lo puedes usar en algunos huecos. Para conseguirlo, ve a la Catedral de Wendel por la noche. Allí te dirán que algo ha sido robado. Habla con ella de nuevo antes de abandonar la pantalla. Dile que encontrarás al ladrón. Ve a la pantalla de la posada. El ladrón está cerca de la parte inferior izquierda de la pantalla y es visible entre una caja y un tejado por la noche. Habla con él para cogerlo. Se escapará, así que tienes que encontrarlo. Ve a la tienda general, donde lo encontrarás en la parte derecha de la habitación. Habla con él y desaparecerá de nuevo. Ve a la posada y pasa allí la noche. Deberías despertarte al amanecer. Ve a la izquierda de la zona del herrero que sobresale. Allí estará el ladronzuelo, que finalmente te dará un colgante. Vuelve a la catedral y habla con Inger. Te dará el miniaturizador y nada menos que doscientos lucres. ¡Ya es tuyo!

COMPLETA TU COLECCIÓN

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE HOBBY CONSOLAS

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio por 2,99€ cada uno + gastos de envío*



Metal Gear 3, nuevas imágenes. Reportaje de Resident Evil 4 y SH 4.
Póster doble de R: Racing. Guía completa de 007 Todo o Nada.



Spiderman 2, exclusiva mundial. Reportaje: los Mejores de 2003.
Póster doble de Driv3r. Reportaje: The Getaway 2, Killer 7 y 100 balas.



Lo mejor del E3: Final Fantasy XII, Zelda, Halo 2, Metal Gear 3, etc.
Póster de Splinter Cell y FF XII. Análisis de Gran Turismo 4 Prólogo.



GTA San Andreas: Reportaje en exclusiva mundial y póster doble.
Reportaje Juegos de Coches. Análisis de Onimusha 3 y Driver 3.



Reportaje El Señor de Los Anillos: Todo sobre La Tercera Edad, el nuevo juego de rol de esta saga.
Poster de Spider-Man 2 y Catwoman. Reportaje de Tekken 5.



Fiebre de tuning: Los coches de tus sueños, en el análisis de Juiced.
Póster doble de Juiced y Burnout 3. Reportaje de FIFA 2005. Preestrenos: Silent Hill 4 y Colin 2005.



FIFA 2005: Primer análisis. Preestreno de Pro Evolution Soccer 4.
Guía completa de Silent Hill 4. Reportaje exclusivo de Splinter Cell 3. Reportaje Halo 2, Killzone y Metroid 2.



Prince of Persia 2: Primer contacto con la nueva aventura del Príncipe.
Súper-reportaje GTA San Andreas: Diez páginas con toda la información sobre el mejor juego de PlayStation 2.



Gran Turismo 4: El creador del juego nos adelanta todos los detalles.
GTA San Andreas: Análisis y guía con todos los trucos. Además, análisis de Halo 2, Need for Speed 2, Jak 3...



Resident Evil 4: Así son las primeras horas de juego real.
Reportaje Las nuevas portátiles. Análisis de Metroid Prime 2, desde Japón: Metal Gear 3, guía de Pro Evo 4.



Metal Gear Solid 3: Primer análisis. Preestrenos de Gran Turismo 4 y RE4.
Reportaje Juegos de Rol: FFXII, Zelda... Reportaje Shooters bélicos: MoH Dogs of War, Commandos 3...



Splinter Cell 3: Preestreno. Análisis de Gran Turismo 4 y Resident Evil 4.
Reportaje Nintendo DS: Doce páginas con los datos de la consola y los análisis de los primeros juegos.

¡Y ahora pide tu archivador por sólo 9 euros!



Y si quieres tener todos tus ejemplares de Hobby Consolas a mano consigue tu archivador por sólo 9 €. (gastos de envío incluidos)



• Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ por ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito • No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Sam Fisher no tiene un día de descanso, y menos aún si se avecina una crisis capaz de provocar la Tercera Guerra Mundial. Para evitarla, el agente de Third Echelon va a tener que usar sus mejores tácticas de sigilo, infiltración... y acción.

CONSEJOS PREVIOS

1 **Debéis fundiros con vuestro entorno.** Vuestro traje cuenta con un sensor óptico que os hace virtualmente invisibles en la oscuridad. Explotad este aspecto, pero también procurando no hacer nada de ruido. Cada terreno suena de forma distinta, ¡así que caminad en lugar de trotar!

2 **Los guardias y enemigos pueden ser engañados.** Llamad su atención arrojando un objeto en una dirección que los aleje, o silbadles para que se acerquen y podáis neutralizarlos.

3 **Escoged sabiamente vuestro arma** al inicio de la misión. Si durante el resumen se os indica que va a haber gran resistencia optad por el armamento de asalto. En cambio, si es una misión de infiltración, optad por el armamento de sigilo.

4 **La paciencia es otro gran recurso.** Si os encontráis con un grupo de enemigos o asistís a una conversación entre guardias, esperad un poco y no tardarán en separarse. Planead vuestros movimientos y vigilad usando el zoom del VE y el cable óptico.

5 **Tratad de ahorrar munición,** en especial la no letal. Es tentador abrirse paso con Dardos Tasers o Gas para no ser descubiertos. Vuestros suministros son escasos, así que reservadlos para el final de la misión.

UN CONFLICTO NUCLEAR ESTÁ A PUNTO DE INICIARSE si no se logra la paz entre Corea del Norte y Japón. Como diría Sam Fisher, "es una situación muy volátil". Semejante sentido del humor demuestra su sangre fría, una cualidad que le hace el agente más indicado para impedir que la guerra tenga lugar. **A lo largo de once trepidantes misiones vamos a acompañar a Sam por los rincones más inusuales,** desde un Faro abandonado tomado por las Guerrillas hasta un buque dotado con misiles de alcance global. ¡Incluso tendremos que dar un "palo" en uno de los mayores bancos del mundo! Y pese a contar con armamento de última generación, las mejores bazas de Sam Fisher no son pistolas o fusiles, sino su capacidad única e inimitable para **actuar sin ser descubierto y el uso de técnicas no letales contra sus enemigos.** Eso sí, cuando se trata de plantar cara, sus enemigos llevan las de perder.

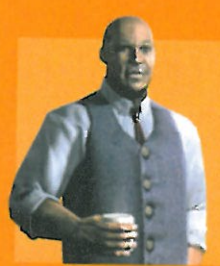
¿Qué estrategia hay que seguir?

«Chaos Theory» ofrece más libertad que cualquier de las entregas anteriores de la saga, ya que ahora **disponemos de mayor cantidad de rutas y procedimientos alternativos** para cumplir los objetivos. De hecho el propio Sam es más versátil que nunca. Se acabó lo de liarse a tiros o huir si sois descubiertos: **ahora contáis una selección de técnicas de ataque y defensa,** letales y no letales, y que os permitirán deshaceros de los enemigos con un solo ataque. ¡Os aseguramos que os van a resultar de lo más útil! Eso sí: el hecho de que ahora Sam sea una auténtica máquina de matar no supone total libertad para acabar con cualquier personaje que veáis. Al contrario: si pretendéis **alcanzar el 100% en todas las misiones** no debéis activar ni una alarma, no matar a nadie, esconder en la oscuridad los cuerpos de los enemigos inconscientes y, sobre todo, cumplir todos los objetivos del juego. Nuestro consejo es que os lo toméis con calma, incluso que juguéis un par de misiones "de prueba" antes de intentar cumplir estos objetivos. En una palabra: disfrutad, pues tenéis ante vosotros un grandísimo juego.



LAS CLAVES DE «CHAOS THEORY»

El mundo donde opera Sam Fisher está repleto de peligros, y más aún si varias superpotencias están al borde del conflicto. Aquí os presentamos a los personajes que le acompañan en su misión más arriesgada.



CORONEL IRVING LAMBERT

- NACIÓ EN: .....**1961, Batcave, Carolina S.**
- ALTURA: ....**1,88 m**
- PESO: ....**122 kg**

Lambert es el **director de operaciones de Third Echelon** y responsable de las operaciones de campo. Os indicará objetivos y procedimientos.



WILLIAM REDDING

- NACIÓ EN: .....**1969, San Diego, California**
- ALTURA: ....**1,80 m**
- PESO: ....**82 kg**

El nuevo compañero de Sam es un "empollón" de tomo y lomo, **fanático de la planificación y la organización** y muy meticuloso en la recogida de datos para una operación. Os dice cómo funciona cualquier dispositivo o arma.



SAM FISHER

- NACIÓ EN: .....**Desconocido**
- ALTURA: ....**1,83 m**
- PESO: ....**88 kg**

Fisher lleva muchos años **en primera línea del espionaje internacional.** Aunque confía plenamente en sus propias posibilidades, Fisher sabe que está vivo casi por casualidad. Esto hace que afronte cada misión como si fuera la última, entregándose al máximo.

ANNA GRIMSDÓTTIR

- NACIÓ EN: .....**1974, Boston, Massachusetts**
- ALTURA: ....**1,73 m**
- PESO: ....**58 kg**

Anna Grímsdóttir pertenece al personal civil y es la **experta en ordenadores y comunicaciones secretas**. Proporciona los agentes de campo la tecnología y el apoyo de comunicaciones. Si necesitáis "hackear", Anna os ayudará a hacerlo.

SAM FISHER, AGENTE INVISIBLE



Esta aventura requiere un tipo de acción muy sigilosa. Podemos cumplir los objetivos sin usar la fuerza: interrogando a los guardias, evitando rutas enemigas o usando maniobras de diversión.

CUANDO LUCHAR ES INEVITABLE



En ciertas situaciones es inevitable el uso de la fuerza. Sam cuenta no sólo con su infalible SC-20K, pistola y explosivos, sino que también domina técnicas cuerpo a cuerpo muy rápidas y mortíferas.

LOS CONTROLES EN CADA VERSIÓN

Aunque el manejo de «Splinter Cell» es muy intuitivo, las posibles acciones son muchas. Aquí tenéis la leyenda para cada consola:

ACCIÓN	PS2	XBOX	GC
REALIZAR ACCIONES	✖	A	A
EQUIPAR ARMA	■	✖	✖
AGACHARSE	●	B	B
SALTAR	▲	Y	Y
VISIÓN TÉRMICA	→	→	→
VISIÓN NOCTURNA	←	←	←
SILBAR/COOP.	L2	BLANCO	-
INVENTARIO	R2	NEGRO	Z
ATAQUE LETAL	L1	L	L
ATAQUE NO LETAL	R1	R	R

MODO COOPERACIÓN

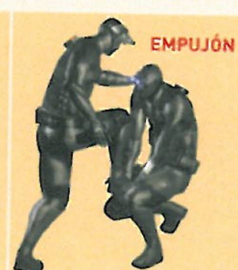
Representa una escuela de entrenamiento para nuevos agentes, en la que dos jugadores pueden superar misiones de manera conjunta. Comparten objetivos, armas y hasta salud, por lo que la colaboración es vital.

MOVIMIENTOS CONJUNTOS

1. EMPUJÓN: un personaje pulsa agachado Cooperación y el aliado pulsa el mismo botón.

2. SALTO LARGO: un personaje ha de situarse de espaldas y pulsar Cooperación. El otro personaje pulsa dicho botón para ser lanzado.

3. ESCALERA HUMANA: un personaje colgado pulsa Cooperación para agarrar a su aliado, quien a su vez ha de pulsar el mismo botón.

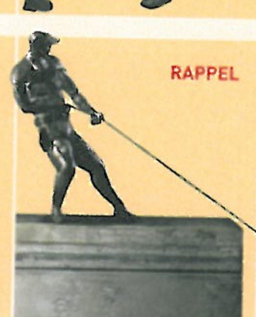

EMPUJÓN

MOVIMIENTOS ESTÁTICOS

4. RAPPEL: un compañero controla la cuerda con L1 o R1 (L y R en Xbox/GC). El aliado puede disparar mientras desciende.

5. COLGAR: idéntico al Rappel, con el matiz de que el aliado que cuelga puede pulsar el Botón de Acción para colgarse y disparar.

6. A HOMBROS: un personaje se queda de espaldas e inicia la Acción y el otro jugador la completa. El aliado a hombros puede disparar.


RAPPEL

ACCIONES COMPARTIDAS

7. VISTA COMPARTIDA: cuando un personaje active una cámara, su compañero puede escoger la opción de Vista Compartida.

8. REANIMAR: si cualquiera de los dos cae inconsciente, su compañero puede reanimarle. Sólo tendrá 30 segundos.

9. COMPARTIR EQUIPO: un personaje elige un objeto y, con él en la mano, se acerca a su compañero y selecciona "Entregar".


REANIMAR

SIGILO Y COMBATE

Sam es el agente mejor entrenado de la NSA. Es capaz de matar con un solo golpe, pero en cambio su especialidad es no hacerlo: es un experto en pasar desapercibido. Practicad la "Tabla Sam Fisher" de ejercicios si queréis ser tan buenos como él.

MOVIMIENTOS DE SIGILO

Son acciones para no alertar al enemigo. Representan la mejor opción para avanzar sin ser descubiertos o no dejar rastros de vuestro paso.

RECOGER CUERPO: Funciona igual que con un objeto, y permite escoger esta opción en la Pantalla de Acción para trasladar el cuerpo del enemigo caído hasta un buen escondite. Con ✖ (**A** en Xbox y GC) el traslado es lento, mientras que ▲ (**Y** en Xbox o GC) permite realizar el proceso rápidamente.

CUBRIRSE: Debéis presionar ▲ o **Y** para ocultaros bajo mesas o cajas.

SALTO AMORTIGUADO: Al dejaros caer, mantened pulsado el botón de salto ▲ o **Y** según la consola para amortiguar el ruido.

TREPAR: Es posible escalar por una tubería vertical o cable al pulsar ● (**B** en Xbox/GC) junto a ese objeto.

COLGARSE: Subid a los salientes pulsando ▲ (o **Y** en Xbox/GC). Podéis subir del todo si hay espacio, moveros por el saliente de un lado a otro o descolgaros con ●/**B**.


SALTO AMORTIGUADO

MOVIMIENTOS AVANZADOS

Son aquellas acciones relacionadas con la interacción con determinados objetos o elementos.

TIROLINA: Cuando encontréis un cable de este tipo, pulsad ▲ (**Y** en Xbox/GC) para deslizaros con ella. Si pulsáis el mismo botón, Sam se agarrará con las piernas a la cuerda de la tirolina.

SALTO ABIERTO/SEMIABIERTO: Si estáis en un pasillo estrecho, pulsad ▲ (o **Y** en Xbox/GC) para saltar y sujetaros de piernas abiertas. Podéis disparar desde esta posición.

MANO A MANO: Las tuberías verticales son un buen modo de cruzar una estancia peligrosa. Pulsad ▲ (o **Y**) para agarraros a ellas. Si pulsáis el botón de nuevo os agarraréis de pies y manos. Podéis disparar estando colgados.

RAPPEL: Colocaos junto a un punto de enganche (si os lo indica la Pantalla de Acciones) y seleccionad Rappel. Con ▲ (**Y** en Xbox y GC) podéis daros impulso. Se puede disparar desde esta posición.

PEGAR LA ESPALDA A LA PARED: Situaos junto a un muro y pulsad **L3** para pegar la espalda a esa superficie.

RAPPEL

ARMAS

El sigilo es la especialidad de Sam, y para ser un maestro del silencio cuenta con un estupendo equipamiento. Sin embargo, a veces es inevitable entrar en combate, por lo que habréis de usar las armas que aquí os especificamos:

PISTOLA 5.7 - OCP

ESPECIFICACIONES: Arma básica y ligera, eficaz, pero con escasa potencia de fuego.

FUNCIONES: Gatillo de acción simple y cargadores de 20 balas. Cuenta con silenciador y supresor de fogonazo.



ACCESORIOS OCP:

MPO- MÓDULO DE POTENCIA ÓPTICA

- USO: Desactivar aparatos electrónicos.

- FUNCIONES: Inutiliza durante unos segundos cámaras, luces y ordenadores. En el lateral del arma hay una luz que señala si el MPO está sobre el objeto indicado. Pulsad **L1** (**L** en Xbox/GC) para activarlo.

RIFLE SC - 20K

ESPECIFICACIONES: El arma predilecta de Sam Fisher cuenta con cargadores de 30 proyectiles OTAN 5.56 X 45 mm.

FUNCIONES: Pero su verdadera eficacia reside en su versatilidad, ya que el SC-20K puede ser equipado con una serie de accesorios. Se consiguen a lo largo del juego, y pueden ser escogidos al principio de la misión. Para elegirlos durante el juego debéis estar en Modo Combate (con ■ en PS2 o **X** en Xbox/GC), y pulsar el botón de selección de accesorio (**R2** en PS2, **Blanco** en Xbox y **Z** en GC) para elegir el dispositivo.

ACCESORIOS SC-20K:

EMPUÑADURA FRONTAL:

- USOS: Disparos con precisión.

- FUNCIONES: Empuñadura frontal para mayor agarre y tensión en los disparos.



ACCESORIO LANZADOR:

- USOS: Capacidad para disparar dispositivos adicionales.

- FUNCIONES: Permite al SC-20K disparar munición especial y otros artilugios, sobre todo munición no letal.



DARDO TAZER

- USOS: Ataque no letal que deja inconsciente a cualquier enemigo.

- FUNCIONES: Proyectil que provoca una descarga eléctrica no letal. Puede arrojarse al agua para atacar a varios enemigos que estén en contacto con dicha superficie. ¡Pero evitad tocad el agua al hacerlo!



CÁMARA DE SEGUIMIENTO

- USOS: Operaciones de vigilancia remota y seguimiento.

- FUNCIONES: Al dispararse se queda pegada y se activa su perspectiva. Cuenta con zoom, visión térmica y visión nocturna. También puede emitir un sonido para llamar la atención de los PNJs. Capaz de emitir un gas narcótico que deje sin sentido a quien se encuentre en el radio de acción. Es tremendamente eficaz.

GRANADA DE GAS

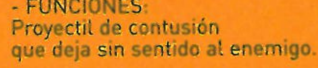
- USOS: Infiltración y ataque no letal.

- FUNCIONES: Emite vapores de hipocloruro que dejan sin sentido a cualquier persona en el perímetro.

PROYECTIL NO PERFORADOR

- USOS: Neutralizar a un enemigo a distancia.

- FUNCIONES: Proyectil de contusión que deja sin sentido al enemigo.



ACCESORIO FRANCOTIRADOR

- USOS: Disparos de precisión a muy larga distancia gracias al zoom.





MOVIMIENTOS LETALES

Técnicas que implican acabar con el enemigo.

ATAQUE CUERPO A CUERPO LETAL: Si estáis frente a un enemigo, pulsad **L1** (o **L** en Xbox/GC) para liquidarle.

PRESA LETAL: Mientras tenéis agarrado a un personaje, pulsad **L1** (o **L** en Xbox/GC) para liquidarle.

MATAR DESDE EL AGUA: Sólo disponible en PS2 y GC. Mientras estéis en una superficie con agua, esperad a que se acerque un personaje y pulsad ✖ (**A** en GC)

MOVIMIENTOS NO LETALES

Interacciones no necesariamente mortales con otros personajes.

AGARRAR: Acercaos en silencio a un enemigo y seleccionad esta opción en Acciones.

ATAQUE CUERPO A CUERPO NO LETAL: Se realiza del mismo modo que el ataque letal (Con **L1** o **L**, según corresponda), pero deja inconsciente al enemigo.

AGARRE INVERSO: Colgados de una tubería vertical, situaos sobre un personaje y, cuando se active la Ventana de Acciones, pulsad Ataque Letal (**R1/R**) o No Letal (**L1/L**). Podéis volver a colgaros presionando Círculo (**B** en Xbox/GC).

PRESA NO LETAL: Durante la presa debéis pulsar el botón **R1** o **R** en Xbox/GC.



ATAQUE LETAL

PRESA LETAL



ATAQUE NO LETAL



AGARRE INVERSO

- FUNCIONES: Tambor modificado para disparar balas APDS que penetran blindajes. Es muy ruidoso.

ACCESORIO ESCOPETA

- USOS: Lucha de corto rango contra grupos de rivales. Es ineficaz en distancias largas.
- FUNCIONES: Escopeta semiautomática. Ataque devastador, pero altamente ruidoso.

EXPLOSIVOS

MINA DE PARED: Explosivo que detona al detectar movimiento. Se puede desactivar justo cuando parpadee su luz verde, pulsando el botón de Acción.

GRANADA FRAG: Granada M67, con 190m gramos de explosivos que al detonar arrojan una lluvia de esquirlas de aluminio. Alejaos de su radio de acción o la deflagración os dañará a vosotros.

GRANADA CEGADORA: Explosivo que crea un destello totalmente cegador. Su efecto puede afectaros si estáis muy cerca cuando detone. No la lancéis si estáis equipados con Visión Nocturna, ya que os quedaréis totalmente ciegos.

BOTE DE HUMO: Dispositivo que al explotar libera una nube de humo que interfiere la visibilidad de los enemigos.

EQUIPAMIENTO

Además de su armamento, Sam cuenta con una serie de objetos para sus labores de espionaje. No son demasiados, pero tienen gran cantidad de funciones integradas para mayor versatilidad.

GAFAS V.E.

ESPECIFICACIONES: Visión mejorada y escaneo de objetos o superficies.

FUNCIONES: Además de las ya clásicas visiones Nocturna e Infrarroja (que se activan pulsando la Cruceta), las V.E. incorporan un nuevo dispositivo que permite a Sam escanear una zona y obtener datos sobre ellos, todo con solo pulsar **R3**. Entre sus capacidades destacan:

MICRÓFONO INTEGRADO para grabar conversaciones.
ZOOM de alto alcance.
CAPACIDAD PARA MOVERNOS, aunque de forma limitada.
INDICADOR LÁSER para funciones telemétricas.
COMPATIBLE CON VISIÓN NOCTURNA E INFRARROJA
PROPORCIONA INFORMACIÓN sobre si el objeto es explosivo, se puede "hackear", si le afecta el MPO...

OBJETOS BÁSICOS

Existe una serie de objetos ya predefinidos en el equipamiento de Sam, y que son accesibles sólo en situaciones concretas. Son estos:

CUCHILLO: Se utiliza durante las presas para liquidar al enemigo de forma letal, con **L1** (PS2) o **L** (Xbox/GC).
DISPOSITIVO DE HACKEO: Tras elegir la opción de Seguridad, seleccionad una IP en la lista o bien escoged los puertos uno a uno al iluminarse.
CABLE ÓPTICO: Usadlo junto a las puertas para mirar bajo ellas.
GANZÚA: Para forzar cerraduras. Moved el joystick izquierdo hasta que el mando vibre y mantenedlo en esa posición.



GANZÚA

OBJETOS DE ENTORNO

Sam también puede valerse de aquello que tenga a mano, ya sea para recuperar energía o bien como método de distracción.

BOTIQUÍN: Disponible en algunas habitaciones. Permite a Sam recuperar su salud si ha resultado herido durante la acción.
OBJETOS DEL SUELO: Botellas o latas pueden ser recogidos (con el botón de Acción) y arrojados después.



BOTIQUÍN

PASO A PASO

Un conflicto entre viejos enemigos amenaza con provocar la Tercera Guerra Mundial, pero Sam Fisher cuenta con vosotros para detener esta amenaza global: ayudadle a conseguir todos sus objetivos en la que va a ser la misión más peligrosa de su carrera.



1 **ATRAPAD AL TÉCNICO** de la tienda de campaña para que os revele de dónde han sacado sus armas las guerrillas



2 **NO DEBÉIS USAR ARMAS** en la Sala de Máquinas, ni siquiera las armas no letales: ¡hay un escape!

NOTA:
Las misiones y los objetivos son los mismos en todas las consolas, pero **existen rutas alternativas para cumplir los objetivos.** Esta guía ha optado por seguir el recorrido más directo para que no os perdáis ningún detalle de esta gran aventura.

Faro

→OBJETIVOS PRINCIPALES
- **RECUPERAR O DESTRUIR** la información sobre Masse.
- **DESCUBRIR** cómo han conseguido sus armas las Guerrillas.
- **RESCATAR** a Morgenholt
- **ESCAPAR** al punto de extracción.

→OBJETIVOS SECUNDARIOS
- **ELIMINAR** a Hugo Lacerda.

→OBJETIVOS DE OPORTUNIDAD
- **ESCANEAR** cinco cajas de armas.

→OBJETIVO BONUS
- **DESACTIVAR** las comunicaciones.

Id hacia la zona rocosa al Noreste y subid para alcanzar la entrada a la Caverna. Cruzad el puente de madera hasta la Bodega cuando estén despistados los dos vigilantes, acabad con el que practica tiro y escanead la primera Caja. Seguid ahora por las escaleras de la derecha, escanead una segunda Caja y forzad la puerta. Tras la desagradable escena de tortura, abrid la puerta y continuad hacia el Patio Central. Cortad la lona de la parte trasera de la Tienda, **atrapad al enemigo e interrogadle (1)**. Tras libraros de él, id por la izquierda hasta el almacén de Armas del Faro. Tras cruzar la sala os conviene usar el Cable Óptico para aseguraros de que no hay guardias al otro lado de la puerta.

Ya en el patio trasero, escanead la Caja 3, dentro de la tienda de campaña. Ahora id por el pasillo de la izquierda, hacia el puesto de vigilancia. Escuchad atentamente la conversación entre los dos guardias, seguidles y atrapad a uno de ellos para interrogarle. Después cruzad la puerta de la zona trasera para llegar a la Torre Suroeste.

Despistad o libraos de los dos guardias en sus camastros para llegar al Túnel, cuyas escaleras conducen a la Sala Técnica. Gracias al PC podréis destruir la Información sobre Masse. Escanead la Caja 4, junto a la ventana rota, y salid al Almacén. Cruzad esta habitación y, en la siguiente sala, rodead la caja y abrid la trampilla que hay tras ella.

La vigilancia empieza a dejar de ser inofensiva. Salid con cuidado y, una vez fuera, escanead la Caja 5. Rodead las cajas de la izquierda para llegar a las escaleras. Ya abajo, abrid la puerta de la primera celda y bajad la escalerilla. Saltad para alcanzar las escaleras y, en este corredor, destruid la luz. Interrogad al único y despistado vigilante.

Escuchad la conversación del controlador de radio, revisad el armario y subid hasta la cima del Faro. Tras acabar con el guardia sin contemplaciones, apagad todas las luces y pedid vuestra extracción.

Buque de Carga

→OBJETIVOS PRINCIPALES
- **RECUPERAR** el albarán.
- **RECUPERAR** el libro de contabilidad
- **AVERIGUAR** dónde está Lacerda.
- **ELIMINAR** a Hugo Lacerda.
- **ESCAPAR** al punto de extracción.

→OBJETIVOS SECUNDARIOS
- **DESCUBRIR** el nombre del contacto de Lacerda en Panamá.

→OBJETIVOS DE OPORTUNIDAD
- **COLOCAR** seis transmisores.

→OBJETIVO BONUS
- **INTERROGAR** a Lacerda.

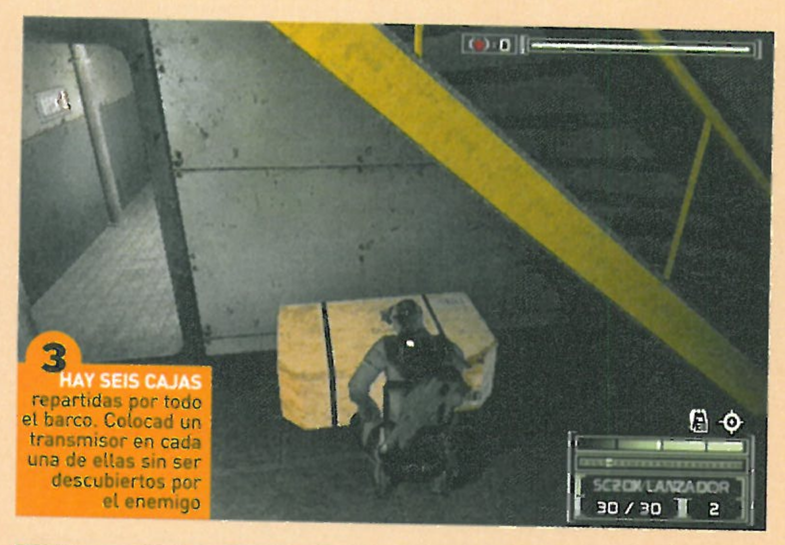
Comenzad por ir a la derecha del bote para alcanzar las escaleras que hay al final del pasillo. Abrid la puerta corrediza y subid por la escalerilla. Tenéis que situaros entre el casco y el ensamblaje. Al otro lado de este camino tan incómodo está la Primera Caja de armas: colocad un transmisor en ella. El estrecho pasillo que hay al lado os conduce a otra escalerilla, y gracias a ella podréis respirar en una zona despejada: la Sala de Máquinas.

El guardia no tiene gran conversación: ¡dejadle sin sentido! Entrad por el conducto de la izquierda y llegad hasta otra sala de máquinas. El pasillo ha de ser cruzado en absoluto silencio hasta llegar al Panel de Bombeo: activadlo. Ahora esperad unos segundos antes de cruzar esa puerta de la derecha.

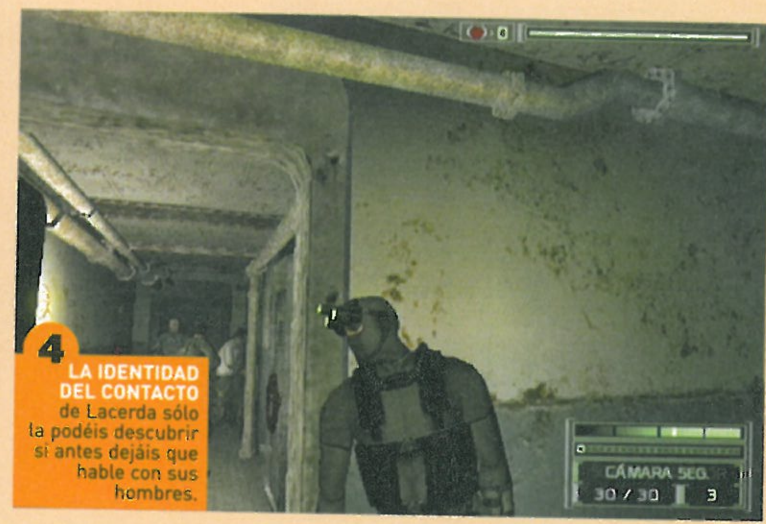
Al final de este pasillo, a la derecha, hay una puerta que lleva a la Bodega C. Subid la primera caja a la izquierda y a continuación sobre la que se encuentra a la derecha: leed la Factura y volved abajo. De vuelta en el pasillo continuad hacia la derecha hasta la Sala del Motor. **El escape de gas os inhabilita (2)** para utilizar cualquier arma de fuego, ¡o todo hará bum! Abríos paso hasta las escaleras, subid y cruzad el pasillo para alcanzar otras escaleras. Después de subirlas, cruzad la puerta y entrad en la Oficina.

Precaución: subid las escaleras, entrad por la siguiente puerta y meteos en el pasillo de la izquierda hasta que termine la conversación. Luego salid y acceded al ordenador para poder obtener el Libro de Contabilidad. Salid por el otro extremo para entrar en la Enfermería.





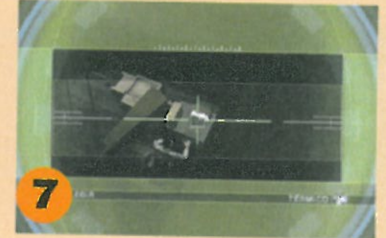
3 **HAY SEIS CAJAS** repartidas por todo el barco. Colocad un transmisor en cada una de ellas sin ser descubiertos por el enemigo



4 **LA IDENTIDAD DEL CONTACTO** de Lacerda sólo la podéis descubrir si antes dejáis que hable con sus hombres.


5


6


7


8

Girad a la izquierda y llegad hasta el final del pasillo. La puerta conduce a la Caja de Contrabando nº 2. Volved atrás y subid por las escaleras al Comedor. La sala del fondo es la Cocina, donde algún despistado ha llevado la Caja 3. Volved atrás y salid por la puerta de la derecha, girando a la izquierda para subir las escaleras. Es hora de entrar en los Camarotes de la Tripulación.

Colocad un transmisor en la Caja 4, **al final de las escaleras (3)**. Cruzad después el pasillo y girad a la derecha en la primera intersección que veáis. Otro giro a la derecha os conduce al Puente. El Capitán os dirá dónde está Lacerda (no "la cerda", graciosos). Noqueadle, ocultad su cuerpo y abríos camino hasta las escaleras de la derecha. Cuando lleguéis a la intersección, girad a la izquierda y luego a la derecha, pasando la pila de cajas: habréis llegado al Camarote del Capitán.

Avanzad en total silencio por el pasillo. Entrad y escondeos tras la puerta: **esperad y dejad que Lacerda hable (4)** para que revele la identidad de su contacto. Cuando el muy tragón vaya a la nevera, atrapadle e interrogadle. Tranquilos, está vez podéis eliminar a vuestra presa sin tener el menor remordimiento. Ahora regresad al Puente.

Salid por la puerta de la izquierda y a continuación por la segunda puerta a la derecha, con lo que llegaréis a la Cubierta. Luego colocad un transmisor en la Caja 5, subid las escaleras y cruzad el pasillo hasta llegar a unas escaleras: girad a la izquierda y una vez en la Popa, bajad las dos escalerillas consecutivas, utilizad el último transmisor en la Caja 6 y volved a subir la segunda escalerilla. Al final del pasillo encontraréis una última escalerilla que conduce al punto de Extracción, junto al bote salvavidas.

Banco

→OBJETIVOS PRIMARIOS
- **ACCEDER** a la Cámara Acorazada.
- **ENTRAR** en el Banco.
- **AVERIGUAR** el nombre del contacto.
- **DETERMINAR** para quién se han comprado las armas.
- **ROBAR** 50.000.000 de dólares de la cámara acorazada.
- **ESCAPAR** al punto de extracción.

→OBJETIVOS SECUNDARIOS
- **BUSCAR** transacciones.

→OBJETIVOS DE OPORTUNIDAD
- **ENVIAR** 6 emails falsos.

→OBJETIVO BONUS
- **BORRAR** las grabaciones.

La aventura financiera de Sam da comienzo en el Jardín: cruzad las puertas para entrar en el Recibidor, pero tened cuidado con la cámara que hay justo al inicio. La mesa de recepción **tiene un PC (5)**: llegad hasta él cuando no haya moros en la costa y usadlo para enviar el primer Email Falso. Volved sobre vuestros pasos hasta el jardín.

En esta ocasión debéis ir por la puerta de la izquierda. Cruzad el pasillo y usad la escalerilla que lleva a la azotea. Dentro del habitáculo está el mecanismo magnético que controla el Domo: **descolgaos por la ventana (6)** que habéis abierto para descender al Vestíbulo.

Usad el VE para acceder al ordenador y desconectar los lásers. Al guardia que echa la siesta en la silla podéis darle un buen escarmiento: debéis agarrarle, interrogarle y conducirle hasta el Escáner Retinal que da paso al Ala Oeste.

Cruzad el pasillo hasta pasar la puerta de Salida, y pegaos a la esquina: vigilad hasta que el técnico repare la cerradura y, cuando se vaya, abrid esa puerta para acceder a la Oficina del Tesorero. Usad el ordenador que hay dentro para enviar el segundo Email, y buscad en el armario las Pruebas de las Transacciones. Antes de salir, activad el Panel de la pared para desactivar el primer cierre de la Cámara Acorazada. Salid por el conducto de ventilación que lleva al Patio Central.

Buscad una tubería a la derecha de la puerta y subid hasta el balconcillo, en el que hay otro conducto. ¡A Sam le va a dar lumbago con tanto conductito! Cuando no podáis avanzar más por él a causa de las aspas del ventilador, **usad el VE para activar el terminal (7)** que hay debajo y así desactivarlo. Dejaos caer en la Sala de Seguridad sanos y salvos.

El panel que hay junto a la puerta os puede ser muy útil: activa el segundo cierra de la Cámara Acorazada. La computadora tampoco es manca y os permite enviar el tercer Email Falso, además de borrar las Grabaciones de las Cámaras. Salid y entrad en la sala de la derecha: estáis en la Oficina del Presidente, más allá del despacho de la secretaria. El panel de esta oficina activa el tercer y último cierre de la Cámara Acorazada, mientras que el ordenador puede enviar el cuarto Email. Tras acabar, volved al pasillo del principio, en el segundo piso.

Girad a la derecha, luego a la izquierda y seguid por el pasillo hasta llegar a una sala con Láser y vigilancia: tratad de cruzar los rayos **al mismo tiempo que el vigilante (8)**. Usad el ordenador de la mesa en la siguiente sala para enviar el quinto Email, y repetid la estrategia del ▶▶



9 **LA CÁMARA ACORAZADA** tiene un sistema de cierre retardado que requiere usar la ganzúa telemétrica y los explosivos.



10 **LOS VIGILANTES DEL ÁTICO** no dudarán en usar la fuerza si os ven, así que podéis eliminarlos sin temor a fallar en la misión.


11


12


13


14

guardia para continuar. Bajad las escaleras hacia el Ala Este.

Cuando la estación de vigilancia esté despejada, entrad y enviad el sexto Email a través del ordenador. Salid, cruzad la única puerta que queda y llegaréis al Vestíbulo Principal. Vuestro camino ha de cruzar la puerta contigua al Escáner Retinal. Una vez en el ala Oeste, seguid el pasillo, girad a la izquierda dos veces y, antes de entrar en la Cámara, cruzad la puerta de la izquierda para conseguir enviar el séptimo Email desde el PC.

Ya podéis entrar en la Cámara. Hacedlo e id hacia la derecha, para conseguir **la Ganzúa Telemétrica (9)** y los Explosivos de la caja nº 1024. El ordenador de la cámara contigua os dará el nombre del Contacto de Lacerda. Bajad las escaleras, usad la nueva ganzúa, colocad los explosivos y, con todo este tinglado activado, acceded a la Cámara Principal. Su ordenador os da acceso a la información sobre las armas vendidas y, ya que estáis, al envío del octavo Email. Abrid la celda y robad la pasta: ¡cincuenta millones en bonos al portador!

Salid de la Cámara, ¡rápido! Subid las escaleras, girad a la derecha tres veces y, ahora sí, usad la puerta que dice Salida. Tras cruzar la salida de emergencia, atravesad el pasillo hasta que lleguéis al Patio Central para regresar al punto de partida y pedir la extracción.

Ático

→OBJETIVOS PRIMARIOS
- **LLEGAR** al Ático de Zherkezhi.
- **ACCEDER** al servidor de Zherkezhi.
- **OBTENER** los registros.
- **AVERIGUAR** para quién trabajan los mercenarios.
- **LOCALIZAR** a Dvorak.
- **RECUPERAR** un archivo de Dvorak.
- **ESCAPAR** al punto de extracción.

→OBJETIVOS SECUNDARIOS
- **SABER** quién dirige Zherkezhi.

→OBJETIVOS DE OPORTUNIDAD
- **PINCHAR** las 6 videocámaras.

→OBJETIVO BONUS
- **ENCONTRAR** los planos.

¡En marcha Sam! Cruzad el callejón hasta llegar al garaje, **fuertemente vigilado (10)**. La puerta a la derecha lleva al Edificio Abandonado. Cruzad el pasillo hasta alcanzar el ascensor, donde veréis una trampilla: usad la la escalerilla que hay en ella para alcanzar el Ático.

Cruzad la sala y usad las escaleras para llegar a la Azotea. Cuando lleguéis a la valla iluminada, subid por la escalerilla de la pasarela para alcanzar una tirolina. Entrad por la abertura de la izquierda, siguiendo un pasillo hasta llegar a un escritorio con un ordenador. Este PC os permite descargar los Planos Arquitectónicos. Con ellos en vuestros bolsillos (no los arrugues Sam) debéis regresar al exterior, girar a la izquierda y cruzar el estrecho pasadizo que lleva **a la Azotea (11)**.

Salid e inhabilitad la Primera Cámara. La tubería vertical que hay justo al lado os lleva a la terraza, donde está la Cámara 2. Abrid la puerta para llegar a la cocina. Cruzadla en silencio para alcanzar otro pasillo. Junto a la entrada al ascensor está la Cámara 3. Continuad por el pasillo hasta el Recibidor.

Abrid una de las puertas batientes y dejad fuera de juego la Cámara 4, cerca de la televisión. La escalera de caracol conduce al piso superior, al Dormitorio. Al lado de la entrada está **la Cámara 5 (12)**, mientras que el ordenador os da acceso a la información sobre la Transacción. A través del vestidor (junto a la Cámara 5) podéis cruzar una puerta secreta y llegar a la Habitación del Pánico. ¡Sí, como en la peli! El ordenador os dirá quién es Dvorak.

De regreso en el Dormitorio debéis salir por la puerta de la izquierda, y cruzar las dos siguientes habitaciones hasta alcanzar el Invernadero. Escuchad lo que dicen los dos guardias para saber quién les paga. Interrogad a uno de ellos y sabréis también que Milan Nedich está al cargo de la operación. Antes de escapar de allí, inutilizad la Cámara que está la esquina.

Debéis regresar a la Azotea. Subid las escaleras metálicas, forzad la puerta y hablad con Gnome para averiguar el paradero de Dvorak: frente a su ordenador. Tras la secuencia, coged los registros y usad **la trampilla del ascensor (13)**.

Displace

→OBJETIVOS PRINCIPALES
- **NO MATAR** a nadie.
- **RECUPERAR** el algoritmo.
- **ACCEDER** al servidor central.
- **DESCUBRIR** quién está al cargo.
- **ENCONTRAR** información.
- **ESCAPAR** al punto de extracción.

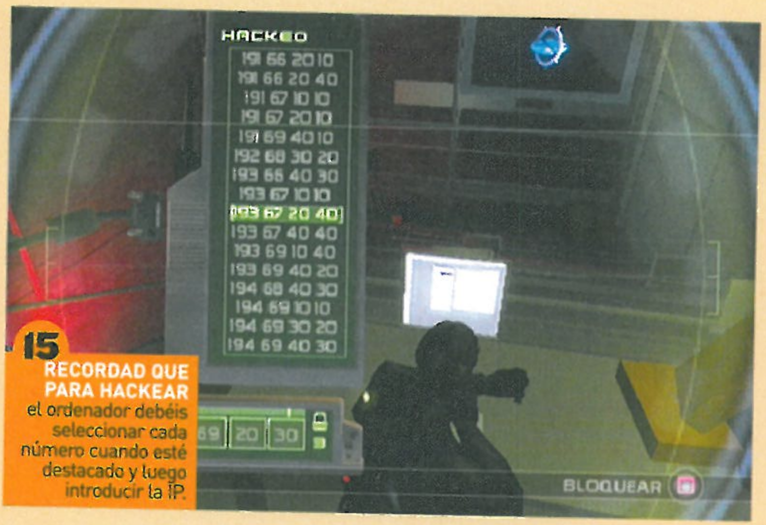
→OBJETIVOS SECUNDARIOS
- **DESCUBRIR** la identidad de Nedich.

→OBJETIVOS DE OPORTUNIDAD
- **INTRODUCIR** programas de rastreo.

→OBJETIVO BONUS
- **RECUPERAR** el informe.

Saltad la verja que hay en el otro extremo y desactivad el interruptor del sistema de ventilación. **Forzad el cierre de la trampilla (14)** y descended en rappel. Al final del con-





15 **RECORDAD QUE PARA HACKEAR** el ordenador debéis seleccionar cada número cuando esté destacado y luego introducir la IP.



16 **EL PORTÁTIL DEL VENDEDOR** puede ser hackeado en tres ocasiones: en esta reunión, durante su paseo en el pasillo y en el gimnasio.


17


18


19


20

ducto hay una trampilla: utilizad el Cable Óptico para ser testigos de la conversación. Cuando abandonen la sala, dejaos caer en ella.

Salid de esta habitación y pasad a las Oficinas. Una vez en el pasillo, id a la izquierda y entrad en la Sala de Operaciones. El ordenador del fondo es el que necesitáis **para introducir el Primer Programa (15)**. Hay otro ordenador al lado: usadlo para descubrir la identidad del mandamás. Volved al pasillo.

Id más allá de la puerta con un teclado y atravesad la puerta que lleva al corredor del segundo piso.

Mientras los dos parlanchines conversan, **usad el visor VE para acceder al portátil (16)** del maletín de uno de ellos: ¡ya es vuestro el algoritmo! Esperad a que se vayan o libraos de ellos con técnicas no letales. A continuación avanzad hacia el puesto de guardia y cruzad la puerta a la izquierda para llegar al Gimnasio. Si habéis tenido problemas con la "pareja", el servidor que hay al fondo os proporcionará de nuevo el algoritmo. Salid del gimnasio y atrapad al guardia para llevarle hasta el Escáner Retinal. Entrad, ¡pero no le soltéis todavía! Cruzad con él el pasillo que sale del Puesto de Guardia y los lásers no se activarán. Deshaceos de él y entrad en el Laboratorio. El ordenador que hay frente a la ventana de observación os da la posibilidad de obtener el Informe.

A continuación entrad en la Zona de Tiro y buscad una trampilla en el techo, junto a la Torreta (tras desactivarla, claro). Esta es la Sala de Servidores: id a la entrada de ventilación y descended por la cuerda. Usad el Algoritmo para acceder al servidor. Al hacerlo se activa de nuevo la corriente eléctrica, así que podéis salir por la puerta "normal" de la Sala. Cruzad el pasillo hasta llegar al primer piso. Pasando el ascensor debéis girar a la derecha cuando veáis un escritorio. Seguid por el pasillo hacia la izquierda. Después del baño entrad en la segunda habitación. Acceded al PC e introducid el tercer Programa.

Volved a la zona de los ascensores y subid al de la derecha para alcanzar el Tercer Piso. Una vez en él y al alcanzar las puertas automáticas, cruzadlas y **"hackead" la puerta (17)** para tener acceso a la Zona de Ejecutivos. Abrid la segunda puerta a la derecha y usad el VE para grabar la conversación. Volved al pasillo y recorredlo hasta el final, donde debéis forzar la cerradura de la oficina de Nedich. Obtened las pruebas del pacto del ordenador, regresad a las puertas automáticas y, cuando estéis en el tercer piso, girad dos veces a la derecha hasta llegar a la Salida de Emergencia.

Hokkaido

→OBJETIVOS PRINCIPALES
- **DESCUBRIR** la identidad de Nedich.
- **ELIMINAR** a Milan Nedich.
- **SECUESTRAR** a Zherkezhi.

→OBJETIVOS SECUNDARIOS
- **NINGUNO**

→OBJETIVOS DE OPORTUNIDAD
- **RECUPERAR** los seis micrófonos.

→OBJETIVO BONUS
- **NINGUNO**

Bonito lugar, ¿verdad? Entrad en el Dojo y **acabad con el guardia cuando deje de conversar (18)**. Cuando todo esté despejado, salid al jardín. Escanead la matrícula usando el VE. Ahora tenéis que entrar en el Shoin por la ventana de la derecha y reptando hacia la izquierda. Vuestro objetivo está cerca del guardia que busca micrófonos. Tras noquearle desactivad el Primer Micrófono, junto al teléfono. Si no los veis, emplead la Visión Térmica.

Más allá de la piscina decorativa hay un pasillo, que os conduce a una puerta deslizante. Cruzadla para llegar a la Entrada del Templo. En la siguiente sala está el Micro 2, también junto a un teléfono. Tras desactivarlo salid por el pasillo de la izquierda, entrad en la cocina, y desde ella salid al jardín. El Palacio Central está un poco más adelante. Buscad el Micro 3 en el dormitorio de la derecha. Más a la derecha tiene lugar una reunión entre Nedich y sus guardias. Vuestro objetivo ahora es **interrogar y liquidar a Nedich (19)** cuando se quede a solas. La habitación tras la sala de reuniones esconde el Micro 4.

Volved al comienzo del Shoin y cruzad la puerta a la derecha de la estatua. Al final del pasillo hay un terrario y dos interruptores que activan las ventanas y el aspersor. Usadlos como distracción o bien valeos de la viga que rodea la sala para salir. Cualquiera de los dos caminos lleva a una sala con una televisión, junto a la cual está el Micro 5. La habitación contigua, a la derecha, esconde el Micro 6 al lado de un teléfono. Seguid por el pasillo hasta el final y girad a la izquierda.

Tras abrir la puerta deslizante, id hacia la izquierda y entrad en la Sala de Pinturas. Subid las escaleras y, por la ventana del dormitorio, llegad hasta el pasadizo del fondo: la Casa de Te. ¡Menuda secuencia! **Acabad con los nuevos guardias (20)** y regresad al inicio del nivel.



21 **LAS SALAS DE CONTROL** deben quedar despejadas para detener el misil. Aprovechad para lograr información.



22 **LOS GUARDIAS DE LAS BATERÍAS** de misiles llevan armamento pesado. Acabad con ellos uno a uno para acceder a los paneles del misil.


23


24


25


26

Batería

OBJETIVOS PRINCIPALES
- **DETERMINAR** si los Coreanos lanzaron el misil a propósito.
- **HACKEAR** la BIOS para copiar.
- **DETENER** el misil.
- **CONSEGUIR** los códigos.
- **ABORTAR** el lanzamiento.
- **ESCAPAR** al punto de extracción.

OBJETIVOS SECUNDARIOS
- **NINGUNO**

OBJETIVOS DE OPORTUNIDAD
- **RECUPERAR** los registros.

OBJETIVO BONUS
- **DETERMINAR** el poder de Corea.
- **INUTILIZAR** dos misiles.

Ambas puertas conducen a las Oficinas, en cuyo ordenador está el Diario. La "segunda entrega" está en el PC de la Sala de Control.

Moved el misil hackeando el panel que hay junto al camión. Subid a la tubería del techo y avanzad hasta alcanzar una abertura. Subid al bloque y luego "hackead" el panel.

Buscad un terminal en esta sección, conseguid los códigos y regresad a la Sala de Control para **interrogar al técnico del PC (21).**

Continuad ahora hacia la Sala de Mandos. Para averiguar si los Norcoreanos lanzaron el misil con mala idea, escuchad la conversación que tiene lugar en el pasillo. Sonsacad también al Comandante y examinad los PCs que hay al fondo para conseguir los Diarios. La siguiente sección es la Lanzadera Oeste. Hackead aquí el primero de los Misiles. Seguid hacia la Batería, **acabando antes con la fuerte vigilancia (22).** Manipulad el circuito de la Sala de Control para acceder a las escaleras que conducen a la Lanzadera: obtened allí la copia de la BIOS y el último Diario del PC. Id ahora a la Lanzadera Este y "hackead" el segundo Misil. En la Batería Este podéis haceros con los Códigos desde el PC. Corred de vuelta a la Sala de Control Este e introducid esos códigos. Dirigíos al punto de extracción, en las Baterías.

Seul (Parte I)

OBJETIVOS PRINCIPALES
1-**RECUPERAR** datos del NDT.
2- **AVERIGUAR** dónde está Jong.
3- **LLEGAR** al tejado.

OBJETIVOS SECUNDARIOS
- **INTERVENIR** un centro móvil.

OBJETIVOS DE OPORTUNIDAD
- **DETENER** la propaganda.

OBJETIVO BONUS
- **NINGUNO**

Haced rappel para bajar (23), buscad la pared con el Altavoz y desactivadlo. Trepad por la verja e interrogad a uno de los agentes. Subid la tubería, pero antes desactivad el Altavoz. A la izquierda podéis acceder a una habitación con un guardia haciendo patrulla. Salid por la ventana. La habitación de la derecha da acceso a las terrazas del Mercado. Id hacia el camión y usad el ordenador para acceder al Centro de Mando. Salid y buscad el Tercer Altavoz, junto a los cubos.

Buscad la entrada al edificio, a la izquierda del camión. Cruzad los pasillos **colgados de la tubería (24)** para evitar el fuego, y entrad en las oficinas central. Esperad a que detone la puerta, entrad y recuperad los datos del servidor. Salid, subid las escaleras y utilizad el ascensor para llegar hasta la azotea.

Seul (Parte 2)

OBJETIVOS PRIMARIOS
1- **LLEGAR** hasta el EA-6B.
2- **IMPEDIR** el robo del EA-6B.
3- **FIJAR** la posición del EA-6B.

OBJETIVOS SECUNDARIOS
- **INTERVENIR** un centro móvil.

OBJETIVOS DE OPORTUNIDAD
- **DESACTIVAR** los P3R.
- **LOGRAR** información sobre UAV.

OBJETIVO BONUS
- **DESACTIVAR** dos tanques 86.
- **RESCATAR** a los pilotos del EA-6B.

Sin abandonar la azotea podéis desactivar el primer P3R, bajo la pasarela. Cuidado con las Cámaras Volantes: usad el MO de la pistola para desactivarlas. La tirolina que hay detrás de la valla luminosa os conduce a la azotea, y algo más adelante podréis ver el segundo Radar P3R, en la pared del segundo edificio. Tras desactivarlo ,forzad la cerradura de la puerta para entrar en las oficinas, cruzad el pasillo. Bajad con cuidado al último piso y desactivar al final el tercer P3R, entrad y bajad por las ruinas.

La cocina esconde un ordenador. Usadlo para obtener la información sobre las UAV. Salid por la puerta de la cocina a los callejones y disfrutad con la pelea entre países. **Subid por la verja (25)** que hay al fondo del callejón y avanzad por la calle hasta llegar a otro callejón. Abríos paso con vuestro mejor armamento a través de la calle principal. **Destruid el tanque (26)** arrojando una granada por su escotilla. A la derecha hay una tubería sobre la que se encuentra el Cuarto P3R.

Atravesad el agujero en el muro y salid por la ventana. El centro móvil está justo enfrente del edificio inferior. Más adelante hay otro agujero en el muro: estáis llegando a la zona del siniestro. Acercaos a la cabina del EA-6B para recuperar los datos. Agarrad los cuerpos de los pilotos y arrastradlos de uno en uno hasta una zona segura, como el ca-


27 **SI USÁIS LA TRAMPILLA** podréis salir directamente en la Lavandería y usar una posición privilegiada para defenderos.


28 **NOQUEAD AL ENEMIGO** si se encuentra tras una puerta (como este WC, por ejemplo) abriéndola de golpe con "Romper".


29


30


31


32

llejón contiguo a la entrada al siniestro. Ahora buscad una tubería detrás de unos contenedores, subid y desactivad el último P3R.

Cruzad el tejado de madera para poder usar una tirolina y cruzar al otro. Desde esta posición arrojad una granada a la escotilla del tanque. Subid a lo alto del andamio y designad el punto de bombardeo.

Baños

OBJETIVOS PRINCIPALES
- **ACCEDER** a los Baños.
- **DESCUBRIR** quién es el contacto.
- **ASISTIR** a la reunión de Shetland.
- **DESACTIVAR** las bombas.
- **ELIMINAR** a Shetland.

OBJETIVOS SECUNDARIOS
- **AVERIGUAR** quién dirige el I-SDF

OBJETIVOS DE OPORTUNIDAD
- **INTERVENIR** tres líneas telefónicas.

OBJETIVO BONUS
- **"HACKEAR"** el PC de Sethland.

Dirigíos a la línea telefónica al final de las escaleras. Id ahora al final de la calle y entrad en las Alcantarillas **por la trampilla (27).** Cruzad la zona para llegar a la Lavandería. Ahora cruzad el pasillo hasta llegar a las escaleras que conducen al Restaurante. Id hacia Recepción, a la izquierda. Subid las escaleras y trepad por el saliente sobre la puerta: estáis en las Salas Privadas para averiguar la identidad del contacto. Evitad la cámara y dirigíos a la Oficina del Propietario, al final del pasillo. Podéis conseguir el código interrogando a un civil o "hackeando" el panel. Recuperad los datos del ordenador, salid por el conducto de ventilación e interrogad a uno de los guardias que pierden tiempo a la salida. Con los deberes hechos podéis regresar al Restaurante y entrar en los Vestuarios. Hay **un soldado en el baño del que os tenéis que deshacer (28).**

Desde esta sección id por la izquierda en el pasillo, cortad el plástico y entrad en la Piscina. En el extremo opuesto está la Segunda Línea Telefónica. Seguid por el pasillo de la derecha, pasad de largo la Sauna y entrad en el Baño Privado. Aquí está la Tercera Línea. Salid por la puerta de la derecha, entrad por el segundo conducto de ventilación y escuchad la conversación cuando lleguéis al fondo: mientras conversan debéis acceder con la VE al portátil. Cuando terminen podéis salir del conducto, pero estad atentos a los tiroteos entre soldados.

Continuad por la izquierda y entrad en la habitación donde se ha caído la puerta: las Duchas. ¡Hora de defenderse! Vuestro destino son las Calderas, en el otro extremo. Bajo la pasarela está la primera bomba a desactivar. Hay un guardia peleón al final de las escaleras. Saltad sobre el andamiaje (hacia la luz roja) y desactivad la Bomba 2. Ahora volved a la pasarela, id hacia la derecha y saltad a la plataforma: ¡ahí está la Bomba! Utilizad la misma salida de Shetland. Una vez en la Azotea, subid la escalerilla, abrid la puerta: debéis tomar **una decisión moral con Sethland (29).**

Kokubo Sosho

OBJETIVOS PRINCIPALES
- **CONTACTAR** con los oficiales.
- **AVERIGUAR** quien dio las órdenes.
- **ACCEDER** a la Sala de Guerra.
- **REGISTRAR** la reunión.
- **ACCEDER** al portátil del general.
- **PARALIZAR** los servidores.
- **CAPTURA** a Otomo con vida.
- **ESCAPAR** al punto de Extracción.

OBJETIVOS SECUNDARIOS
- **NINGUNO**

OBJETIVOS DE OPORTUNIDAD
- **NINGUNO**

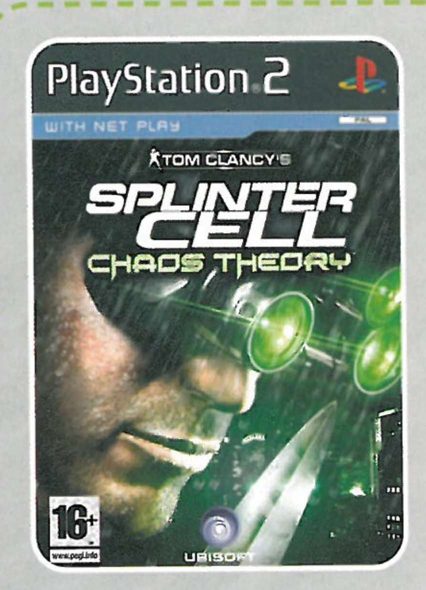
OBJETIVO BONUS
- **COPIAR** la información del servidor.

Ente último nivel podéis **ser capturados e interrogados (30)** en lugar de morir. Los enemigos llevan armas no letales para poder apresaros, y si lo hacen debéis escapar para seguir. Abrid la puerta del Garaje, id al final del túnel y, evitando a los guardias, usar el pasadizo secreto que conduce al tercer piso, enfrente de la Sala de Prensa. Contactad allí con los oficiales.

Ahora entrad en el Vestíbulo, subid por la escultura y, desde el tercer piso, id a la base I-SDF, en el sótano. Esquivad los haces de las cámaras y acceded al Servidor Central, además de "hackear" el Escáner Retinal. Allí podéis ignorar las alarmas **si acabáis con los dos guardias usando el gas de las microcámaras (31).** Llegad al final de conducto y grabad todo lo que digan en la reunión, además de acceder al Portátil del General. Usad el ascensor (al lado de la entrada) para bajar al I-SDF. Bajad por la trampilla del ascensor, descolgándoos de viga en viga. Id hacia la izquierda y copiad la información del Servidor antes de destruirlo con la carga de explosivos. Dirigíos entonces a la oficina de Otomo, escuchad su parrafada y cruzad el pasadizo de la sala contigua para salvarle. Colocad por último una carga en la ventana para crear **el punto de extracción (32).** ¡Enhorabuena: Sam ha salvado al mundo de una crisis... y todo gracias a vosotros! HC

TE PRESENTAMOS UNAS PROMOCIONES EXCLUSIVAS, SÓLO PARA MIEMBROS DEL GAMECLUB®

HAZTE SOCIO, ES GRATIS

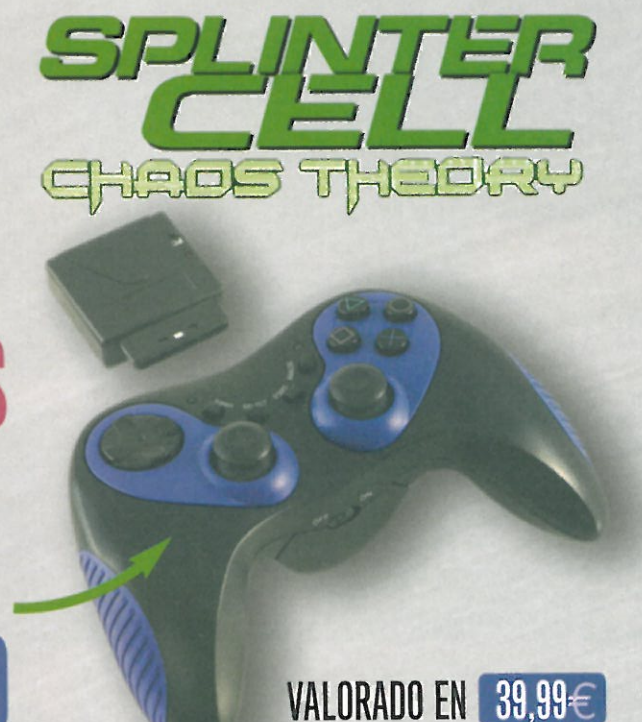


COMPRA

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

POR 59,99€

Y POR SÓLO 6€ MÁS LLÉVATE ESTE CONTROLLER INALÁMBRICO



VALORADO EN 39,99€

COMPRA TU NUEVA NINTENDO DS



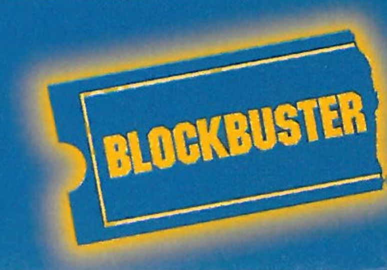
POR 149,99€

Y POR SÓLO 20€ MÁS LLÉVATE UN JUEGO(*)

Promoción Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory: Promoción válida en península desde el 29/3/05 y hasta fin de existencias (1.000 controllers). No acumulables entre sí ni a otras promociones. Fechas de estreno de los títulos sujetas a cambios por parte de las compañías distribuidoras. (*) **Promoción Nintendo DS:** los juegos que se entregarán con la promoción pertenecen al formato Game Boy Advance, compatible con la nueva consola Nintendo DS. Disponibilidad según tienda. Promoción válida sólo en península a partir del 12/3/05.



TODO lo que necesitas para JUGAR sin LÍMITES



TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Iba por la calle y estos "elementos" disfrazados a lo «Devil May Cry» me pidieron que les sacara una foto. ¡Menos mal que no me reconocieron! Serán pardillos...

Mirando las estrellas

@ Hola Yen, sigo esta revista desde que vio la luz hace años, y me gustaría que me respondieses a unas preguntas:

■ He leído que en abril van a lanzar en Japón un juego de ‹Los Caballeros del Zodiaco› para PlayStation 2. ¿Sabes si puede llegar a nuestro país?

Efectivamente, el 7 de abril saldrá en oriente, pero no echemos aún las campanas al vuelo, porque por ahora hay pocas posibilidades de que llegue a España.

■ ¿Tienes algún dato acerca de los nuevos modos de juego que incluirán las plataformas de nueva generación?

Todo apunta a que Internet será cada vez más importante, y ya en esta generación hemos visto que las compañías no dejan de explorar nuevas posibilidades con la voz o las cámaras USB, que seguro que se siguen ampliando con las posibilidades técnicas de las nuevas consolas.



SAINT SEIYA CHAPTER: SANCTUARY Este título tan críptico esconde la llegada de los "Caballeros del Zodiaco" a PlayStation 2, con un título basado en la peli de animación que salió en el año 2002 en Japón. ¿Llegará algún día a Europa?

■ ¿Hay alguna posibilidad de que lleguemos a ver ‹Star Wars: Caballeros de la Antigua República› en PlayStation 2?

Muy pocas, la verdad.

Ramón Alonso (e-mail)

■ ¿Sabes algo acerca de ‹Manhunt 2›?

No se ha hablado nada de él.

■ ¿Qué opciones de tuneo ofrece ‹Gran Turismo 4›?

Muy, muy escasas. Los motores son bastante configurables, pero en las carrocerías sólo puedes cambiar las llantas, instalar algún alerón, y poquito más.

■ ¿Saldrá algún periférico para PSP, del tipo cámara de fotos o de vídeo, o algo así?

Seguramente sí, y aunque de momento no se ha anunciado ninguno oficialmente, ya se habla de un prototipo de cámara de vídeo para ella.

¿La pregunta del mes?

El próximo proyecto de los creadores de ‹San Andreas›

■ Hola admirado Yen. Me he acabado ‹San Andreas› y he flipado con él, y me gustaría saber cuál va a ser el próximo juego de sus programadores.

Pues los chicos de Rockstar van a mantenernos entretenidos, no te preocupes. En abril llega «Midnight Club 3» que tiene una pinta estupenda. Cuando llegue a España PSP, tendremos su correspondiente versión de «San Andreas», que en junio se estrenará también en Xbox. Y más a largo plazo, tienen un proyecto llamado «The Warriors», que será un juego basado en una película de principios de los 80 -que aquí llevaba la coletilla de "Los amos de la noche"- y que iba de peleas entre bandas urbanas en Nueva York. En fin, podría ser un juego entre «San Andreas» y «Manhunt». Os seguiré informando.

Ricardo Ortiz (e-mail)

Tecnología de bolsillo

@ Hola Yen, en primer lugar me gustaría felicitaros por vuestra revista, y en segundo lugar, me gustaría ponerte a prueba, espero que estés a la altura...

■ Tenía pensado comprarme la PSP normal en cuanto saliera a la venta, pero he leído en Internet que un poco más tarde saldrá una PSP de color blanco. ¿Es eso cierto?

No he oído nada oficial al respecto, si bien es cierto que durante el pasado E3 de Los Angeles pudieron verse algunos modelos de la portátil en varios colores, como la blanca que tú mencionas, y también azul, verde y amarilla. ¡Quizás pronto empiecen a comercializarlas!



PSP BLANCA En la presentación a la prensa de la nueva portátil de Sony que se realizó el pasado E3, en mayo, se vieron varios modelos en distintos colores de PSP, así que quizá pronto empiecen a venderlos.

¿El formato de discos que se usa en GameCube es el mismo que el que trae PSP?

¡Qué va! El formato de PSP son unos discos llamados UMD (Universal Media Disc), creados específicamente por Sony para usar con PSP, que vienen protegidos en una carcasa muy mona. Los de GameCube son mini-DVD, una versión más pequeña de los ya clásicos DVD que vienen sin ningún plástico exterior. Además, la capacidad de almacenamiento de ambos sistemas es un poco diferente.

Antonio Marzal (Valencia)

« EN LA PELI DE «SILENT HILL», UNA MUJER BUSCA DESESPERADAMENTE A SU HIJA Y SE VE ATRAPADA EN UN MUNDO ALTERNATIVO »

Historias consoleras

@ Hola Yen, me llamo Borja y tengo 25 años. Soy un feliz poseedor de una GameCube, una PS2, una PSone, una Xbox y las desafortunadas Dreamcast y Saturn. Os sigo desde el número con la cinta de Super Nintendo, qué tiempos... Bueno, al "turrón":

Al parecer, uno de los productores de la película de «Silent Hill» ha desvelado el argumento. ¿Tendrá éste algo que ver con el próximo «Silent Hill 5»?

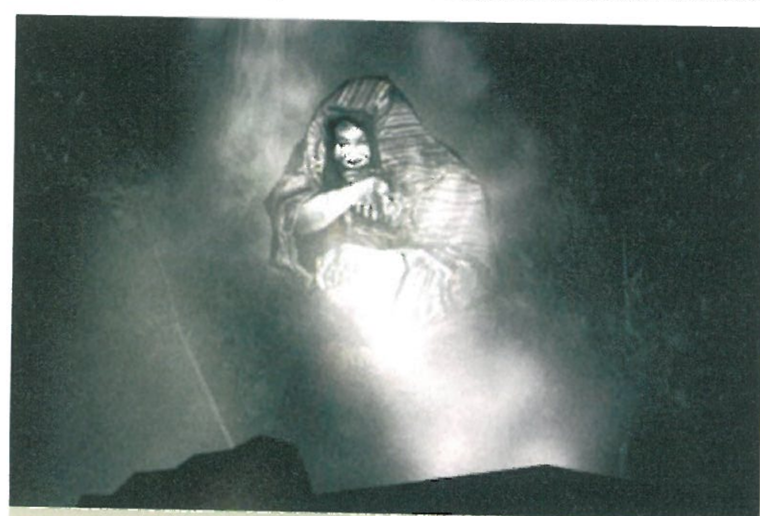
Según ese productor que mencionas (Don Carmody), en la película una mujer busca desesperadamente a su hija, y se ve atrapada en un mundo alternativo lleno de criaturas infernales. No creo que sea el mismo que el de la próxima entrega de la saga consolera, pero está claro que el estilo será muy parecido.

Se han visto por Internet unas supuestas imágenes de «Shenmue 3», cosa que dudo que sea real, y supongo que si algún día sale el juego, lo hará para la nueva Xbox. Pero, ¿se sabe algo nuevo, sueltan prenda Yu Suzuki o Sega, o siguen haciendo "mutis"?

Ni prenda, ni "mutis", ni "ná". Lo último que se sabe de la saga es el «Shenmue Online» para PC del que ya os hablé hace tiempo.

¿Es cierto que el creador de «Final Fantasy» va a desarrollar dos juegos para Xbox?

No exactamente. Como ya habrás visto en Noticias, Hironobu Sakaguchi ha firmado un acuerdo con Microsoft para crear dos RPG, ¡para la sucesora de Xbox!



FORBIDDEN SIREN 2 Esta secuela tendrá como gran novedad jugable la posibilidad de ver a través de los ojos de otros seres humanos, y también de algunos animales, gracias a un sistema llamado "Optical Illusion".

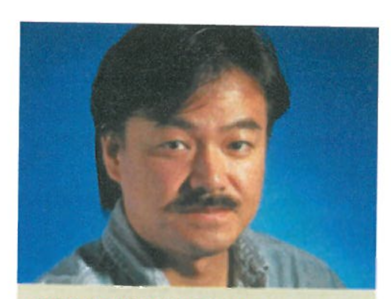
Y si ha abandonado Square, ¿eso quiere decir que se llevará los «Final Fantasy» con él?

No, seguirán siendo propiedad de Square-Enix.

Borja Nieto (e-mail)

La atracción del terror

@ Hola Yen, me llamo José Ramón, soy lector de vuestra revista desde sus mismos principios, aunque esta es la primera vez que os escribo.



HIRONOBU SAKAGUCHI El creador de «Final Fantasy» programará dos nuevos juegos de rol para Xbox 2, con los que "llevaré por fin a cabo un montón de ideas que tenía en mente desde hace años", ha dicho.

Me encantó «Forbidden Siren», ¿cuándo saldrá su segunda parte en España?

Se espera para finales de año, aunque la única información fiable disponible es la que aparece en la web oficial del juego (eso sí, en japonés): **www.playstation.jp/scej/title/siren2**.

¿De qué irá su argumento?

Por lo visto, dos jóvenes llegan a una isla desierta donde 29 años antes habían fallecido todos los



Un supuesto "halo" de injusticia

Adri Ribatallada (e-mail)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Cada vez que veo la nota que le pusisteis a «Halo» y la de «Metroid Prime» me pregunto el porqué. ¿Por qué más nota a «Metroid»? ¿En qué supera a «Halo»? No lo entiendo. Pensé que se trataba de una cuestión de nostalgia al ver un héroe (en este caso heroína) que conocíais de un juego más antiguo, y que eso influyó en la nota. Pero cuando no hace mucho puntuasteis a «Halo 2» aún por debajo de «Metroid Prime» esa teoría se desmoronó. Es algo que no logro comprender... ¿Es acaso por los gráficos? Creo que «Halo» supera por bastante a «Metroid» en ese aspecto. ¿Por la jugabilidad? No lo sé... ¿Es que en «Metroid» puedes coger vehículos? ¿Están los escenarios la mitad de bien currados que en «Halo»? ¿Hay más armas, o tienes compañeros? ¿Tiene un modo multijugador mejor? ¿Un mejor argumento? Si es por alguna de esas razones es que, o bien sois ciegos, o estáis vendidos. Al final acabaré creyendo que Nintendo os pagó por la nota, o que tenéis manía a la consola de Microsoft, porque no es la primera vez que hacéis esto. Así que quiero que me digáis con sinceridad por qué lo habéis valorado mejor.

Yen: Creo que las razones ya quedaron bien claras en los análisis que publicamos...



Un erizo con solera

Jaime Sebastián (Baleares)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Ya tenemos aquí una nueva colección de juegos de Sonic para PS2 y Xbox, y digo nueva porque ahora se han incluido mucho más juegos que en la versión que se lanzó para GC hace un tiempo... aunque a mí me ha dejado mal sabor de boca. Me parece que el título pone claramente «Sonic Mega Collection Plus», y "plus" debería significar algo más que un par de juegos y dejar otros fuera. ¿De qué van? En un DVD cabe algo más que unos cuantos juegos emulados, que ocupan un mega como mucho cada uno, y un menú que parece el de Mega Drive. Si de verdad quieren revivir la fantasía, la diversión y las horas y horas de juegos clásicos, que hagan algo más. Por ejemplo, podrían añadir más extras, porque los hay, y también más vídeos. ¿Y qué pasa con «Sonic CD»? Estoy seguro que más de uno se creerá que lo iba a encontrar, pero se va a llevar un chasco. ¿Y qué hay de «Chaotix»? ¿Y «Sonic Chaos» y «Sonic R»? ¿Acaso creen que nos van a engañar con «Fliky», «Comix Zone» y «Oozoe»? Desde luego, prefiero conectar mi Mega Drive.

Yen: La verdad es que sí que se echan de menos algunos de los juegos que mencionas, sí.





RED NINJA Este nuevo juego de acción nos llevará al siglo XVI japonés, donde una joven chica se ve inmersa en un peligroso mundo de batallas con samurais y debe aprender a usar todo tipo de armas para vengar la muerte de su padre.

« HASTA EL PRÓXIMO E3, QUE SE CELEBRARÁ EN MAYO, NO SE CONFIRMARÁ LA FECHA DE LANZAMIENTO DEL NUEVO «ZELDA» »

habitantes misteriosamente, y pronto descubren que se han metido en el lío de sus vidas.

¿Sabes si vendrá doblado al castellano como el primero?

Eso sí que no se puede saber todavía, aunque teniendo en cuenta el antecedente de la primera entrega, hay bastantes posibilidades de que así sea.

Si ya no van a salir más partes de la saga ‹Silent Hill› para las actuales consolas, ¿sería viable que hicieran un remake mejorado al estilo ‹Metal Gear: Twin Snakes›?

Sí, pero el que sea posible no quiere decir que tengan intención de hacerlo, claro.

José Ramón Molla (e-mail)

Preguntas a filo de espada

@ Hola Yen, me llamo Juan, y tengo muchas preguntas que hacerte:

¿Qué se sabe de la llegada de ‹Fear Effect Inferno›?

Que ha sido cancelado definitivamente, pero hace ya tiempo.

¿Hay noticias de ‹Red Ninja›?

Efectivamente, se espera que Vivendi lo ponga en nuestras tiendas el próximo 29 de marzo en PlayStation 2 y Xbox.

¿Qué se sabe del juego ‹Bloodrayne 2›?

Lo mismo, que llega en marzo para PlayStation 2 y Xbox.

¿Va a bajar el precio de Xbox?

Por ahora seguirás teniéndola disponible en las tiendas por unos 150 €, aunque también puedes aprovechar packs como el que acaba de lanzar Microsoft, que incluye el juego «Dead or Alive Ultimate» y dos meses gratis de Xbox Live! por 169,99 €.

¿Sabes si va a terminar algún día la exclusividad de ‹Dead or Alive› para Xbox?

Cuando vea algún indicio de que eso va a ocurrir te aviso.

¿Hay fecha exacta para la salida del nuevo ‹Legend of Zelda› de GameCube?

Hasta el E3 de mayo, nada.

¿‹Tales of Rebirth› saldrá en GameCube?

No, de momento Namco sólo lo ha desarrollado para PS2.

¿Y qué se sabe de un tal ‹Tales of Melfes›?

Se sabe que su nombre final será «Tales of Legendia», y será el siguiente título en la saga rolera «Tales». Su salida no está prevista hasta al menos finales de año, aunque ya se saben cosas como que el nuevo diseñador de los personajes será un tal Kazuto Nakazawa, que fue quien diseño las secuencias de anime de la conocida película "Kill Bill".

Juan Romo (e-mail)



DEAD OR ALIVE ULTIMATE La saga de lucha más sexy de Tecmo entra aquí de lleno en el mundo del juego por Internet, con una versión que aúna la versión original del primer juego de la saga con una versión remodelada de «Dead or Alive 2».



TALES OF LEGENDIA En semanas pasadas se había rumoreado con la posibilidad de una nueva entrega de esta saga, con el nombre «Project Melfes» o «Tales of Melfes». Al final su nombre será más convencional.

Fuego a discreción

Hola Yen, en primer lugar quería felicitarte por la labor que realizas en esta maravillosa revista. El motivo por el que te escribo es que tengo alguna que otra dudilla para contestar. Allá van mis preguntas:



RAINBOW SIX 4: LOCKDOWN Ubisoft continuará una de sus sagas bélicas más populares con una versión que saldrá para PS2 y Xbox a finales de marzo... o al menos eso es lo que se prevé cuando yo estoy escribiendo estas líneas.

¿Cuándo saldrá «Rainbow Six 4: Lockdown» para Xbox?

Cuando escribí esto tenía fecha de 24 de marzo, pero lo dudo...

¿Me podrías recomendar algún juego de simulación de aviones de combate modernos?

El mejor del género, sin duda, es «Ace Combat 5: Jefe de Escuadrón», cuyo comentario publicamos en la revista hace dos meses, y se llevó nada menos que una valoración de 90.

¿Cuándo llegará a España «Dragon Ball Z: Sagas» de Xbox?

Al mismo tiempo que el de PS2 y el de GameCube: en marzo.

¿Para cuándo «BlackHawk Down»?

Cuando ya creíamos que nos íbamos a quedar sin él, el grupo Rebellion ha anunciado que ha retomado su desarrollo, y finalmente se espera su llegada a finales de abril para PlayStation 2 y Xbox bajo el nombre «Delta Force: BlackHawk Down».

Borja Pérez (Madrid)


BLACKHAWK DOWN En este juego de acción bélica os va a tocar manejar a todo un escuadrón que ha caído en las calles de Somalia, a lo largo de 10 misiones en las que necesitaréis usar todo un arsenal de armamento totalmente real.

No es lo mismo aquí que allí

@ Yen, soy un lector asiduo de vuestra revista, poseedor de una PlayStation 2, y a pesar de la gran variedad de temas tratados en la misma, aún me quedan algunas dudas pendientes:

¿Por qué existen tres tipos de



Gracias Nintendo

Scroll (e-mail)

¿Dónde está la originalidad de los juegos? ¿Por qué ya no hay tantos juegos con contenidos originales?

Dejando al margen a Nintendo, me estoy dando cuenta que desde hace tiempo las compañías han dejado de hacer juegos con contenidos originales y entran en la monotonía, en la ley de "esto ya lo has visto en otro juego". Y me aburre tener que jugar siempre a lo mismo. Me gustaría ver algo distinto. La única consola que merece llevarse la palma en este sentido es GC, y la inolvidable Dreamcast con juegos tipo «Jet Set Radio». Juegos de PS2 como «SingStar» o «EyeToy» no son más que proyectos de otros que nunca salieron al mercado, como la cámara de DC. En «Jet Set Radio» inventaron los gráficos "cel shading", pero fastidia ver cómo las otras compañías se aprovechan imitándolos en sus títulos, y entonces de original ya no tiene nada. Que cada uno saque sus propias formas de entretenimiento exclusivas, no creo que sea difícil si se lo proponen. Nintendo no para de impresionarnos con sus nuevas formas de entretenimiento, como DS y su nueva pantalla táctil.

Yen: Estoy de acuerdo, cada vez resulta más difícil encontrar ideas originales.



formatos de videojuegos en función de las áreas geográficas, PAL, NTSC americano y NTSC japonés? ¿Es por razones comerciales, o tecnológicas?

Mitad y mitad. Esos formatos no son en sí de videojuegos, sino de vídeo, y por tanto afectan al modo en que las televisiones y monitores presentan las imágenes. En realidad hay más formatos aparte de los que dices (como el SECAM francés), pero todo es un tema comercial y tecnológico que viene de años atrás, y los videojuegos se han tenido que adaptar a la fuerza (al igual que las cintas VHS, los DVD, etc.).

¿Se venden juegos de fútbol, como las sagas «FIFA» o «Pro Evolution», en Estados Unidos? ¿Se venden muchas unidades, o son juegos del montón?



RESIDENT EVIL 4 Capcom anunció hace algunos meses su intención de llevar esta aventura también a PlayStation 2. Ahora el gran reto a conseguir es que el nivel técnico se acerque lo más posible al que hemos visto en la versión de GC.

« XBOX LIVE! ESTÁ DANDO UNA LECCIÓN DE CÓMO DEBERÁ IMPLANTARSE EL JUEGO ONLINE EN LA PRÓXIMA GENERACIÓN »

Se venden, pero no tienen mucho menos éxito que el que logran allí los «NBA», «NHL» o «NFL», por ejemplo. Quizá los usuarios latinos son los que más juegos de fútbol compran allí.

Con respecto al juego online, creo que será el futuro de los videojuegos. ¿Pero España cuenta hoy con una infraestructura eficiente para jugar en red?

Teniendo en cuenta que el índice de participación por parte de los usuarios no es tan alto como en Japón o en EE.UU., tampoco podemos quejarnos. Yo espero que el juego online despegue de verdad, tanto en España como en el resto del mundo, con la llegada de las nuevas consolas.

¿Merece la pena el juego online en PlayStation 2, o no es tan bueno como el de Xbox?

Por supuesto que merece la pena, aunque es cierto que el servicio Xbox Live! de Microsoft está dando una lección de cómo deberá implantarse y apoyar el juego por Internet en la próxima generación de consolas.

¿Crees que la versión de «Resident Evil 4» para PlayStation 2 será un remake puro de la versión de GameCube, o corregirán algunos defectos?

Por lo que sé, los planes de Capcom son hacer una conversión gráfica y técnica lo más exacta posible, lo cual no significa que no se vayan a incluir algunos extras adicionales.

Carlos Granja (e-mail)

Cuestionario sobre ruedas

@ Hola Yen, te escribo por tercera vez, a ver si ésta me respondes por fin:

¿Qué se sabe acerca del próximo «Metal Gear Solid»?

¡Nada especial! Sólo se conoce que está en proyecto gracias a la publicación por parte de Konami de un informe financiero, en el que se explica que ya han comenzado los trabajos preliminares para «Metal Gear Solid 4». Además, Hideo Kojima explicó que es posible que la producción de esta cuarta entrega no esté a cargo de sí mismo, sino de un tal Ken-Ichiro Imaizumi.

¿Sacarán el próximo «GTA» ambientado en Europa? ¿Será para PlayStation 3?

Bueno, eso son los rumores que se han venido escuchando



GTA: SAN ANDREAS Rockstar ha alcanzado un gran éxito con la última entrega de su polémica saga, que sale en Xbox en junio, y ya hay rumores sobre su secuela.

últimamente por Internet, pero me da que Rockstar todavía va a esperar un poco antes de mostrar sus próximas cartas... al menos hasta el cercano E3.

¿Es verdad que «GTA: San Andreas» es la penúltima entrega de esta saga?

Me extrañaría que "matasen" la gallina de los huevos de oro.

¿Habrá nuevas entregas de «Ace Combat»?

Eso espero, pero todavía es algo pronto para saberlo.



DBZ SAGAS Esta será, de momento, la próxima entrega de la serie «Dragon Ball Z». Cambiará los habituales combates por un toque mucho más "aventurero-rolero".

« CIERTA PUBLICACIÓN INGLESA ASEGURA QUE HA COMENZADO LA CREACIÓN DE «BURNOUT 4», PERO EA NO HA COMENTADO NADA »

Me he enterado de que van a sacar un nuevo «Burnout», ¿cuándo lo harán, y cómo será?

La única información que ha salido al respecto proviene de cierta publicación inglesa, que asegura que el grupo de programación responsable de las anteriores entregas está ya metido de lleno en la creación de «Burnout 4». Sin embargo, ni ellos ni la gente de Electronic Arts ha comentado nada sobre ello.

¿Sacará Reflections otro «Driver» próximamente?

Pues... buena pregunta.

¿Se sabe algo del próximo «Need for Speed Underground»?

Ni siquiera se ha anunciado oficialmente su programación, pero lo único que sé seguro es que Electronic Arts no se va a conformar con sacar sólo dos entregas de este juego.

Vladi Tesla (e-mail)

Plataformas y algo más

@ **¡Hola Yen! Me llamo Rubén, tengo 14 años, una PlayStation 2 y unas cuantas preguntas:**

¿Va a salir una continuación de «Dragon Ball Z Budokai 3»?

Si quieres decir una continuación aparte de «Dragon Ball Z: Sagas»... pues no se sabe aún.

De ser así, ¿crees que se llamará «Dragon Ball Z Budokai 4», o «Dragon Ball GT Budokai 1»?

¡¿Y cómo quieres que lo sepa?! A veces hacéis cada pregunta...

¿Hay noticias sobre el desarrollo de aquel «Final Fantasy X-3» del que se llegó a hablar?

Al parecer se trataba de un rumor sin muchos fundamentos. Lo próximo será «FF XII».

¿Sabes si va a salir «Ratchet & Clank 4»?

Eso espero, aunque todavía no ha salido nada sobre ello.

Se ha oído mucho en Internet que Sony está "dándose un descanso", y que volverán pronto con una nueva entrega de «Jak & Daxter». ¿Tú qué crees?



ACE COMBAT 5: El impresionante acabado gráfico y la exquisitez de su control convierten a este simulador de combate aéreo en la mejor opción del género en PS2.

La trilogía de «Jak» se acabó, pero es probable que veamos juegos de otro tipo con los personajes de la saga, como un «Jak Racing», por ejemplo.

¿Me recomiendas «Ratchet & Clank 3» o «Jak 3»?

Hombre, ambas sagas siempre me han gustado mucho, pero la calidad que ha alcanzado «Jak 3» ha sido sorprendente. Si no tienes ninguno, creo que sería la mejor opción para empezar.

¿Cómo será el nuevo «Hulk»?

Pues será un juego de acción creado por Radical Games (los de «Simpsons Hit & Run»), con unos enormes escenarios interactivos y mucha libertad. Eso sí, no estará basado en la película, sino en los cómics de Marvel.

Rubén (e-mail).



THE INCREDIBLE HULK En su próxima visita a las consolas el musculoso héroe verde protagonizará un juego de acción basado en el cómic. Su lanzamiento está previsto para el próximo verano en todas las plataformas de 128 bits.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas son ciertas:

✉ **¿POR QUÉ NO SE FUSIONAN GC, PS2 Y XBOX PARA HACERSE MÁS FUERTES? PODRÍAN APRENDER DE GOKU Y VEGETA.**
Yen: Vale, y crear una consola de color morado, con un asa, del tamaño de una mesa... y una cámara USB muy maja.

✉ **NO ES JUSTO, ¿POR QUÉ LOS JUEGOS DE PS3 NO SERÁN COMPATIBLES CON PLAYSTATION 2?**
Yen: ¡Eso! ¡Y con mi Master System II, que la tengo muerta de risa!

@ **POR FAVOR, RESPONDE EN EL PRÓXIMO NÚMERO, O SI NO PUEDES, PONLO EN UN RINCONCITO PEQUEÑO EN LA REVISTA.**
Yen: ...y si no, sacamos un folleto exclusivo para contestar a tu cuestión. ¡No hay problema!

@ **HE LEÍDO QUE EN UNA PRESENTACIÓN DE NINTENDO, MIYAMOTO SALIÓ BORRACHO Y CON UN TRAJE DE LINK. ¿SABES ALGO DE ELLO?**
Yen: Sí, debió ser el día aquel que cantaba "Hyrule, patria querida, Hyrule, de mis amores".

@ **ME HAN DICHO QUE EN EL PRIMER «DEVIL MAY CRY» SE PUEDE DESBLOQUEAR A YOSHI. ¿NO SERÁ ILEGAL, POR ESO DEL COPYRIGHT?**
Yen: Qué va, el único problema es convencer a Yoshi de que tiene que pegar a los demonios.



@ **¿LA GUÍA DE «MGS3» QUE REGALASTEIS ES MULTIPLATAFORMA? ME INTERESA QUE SIRVA PARA LA DE PS2.**
Yen: Tranquilo, creo que para lo que no sirve es para las inexistentes versiones de Xbox y GC.

JUEGOS PARA MÓVILES

Acabamos de estrenar la temporada de Fórmula 1, y ya nos sabe a poco lo de vivirla desde el sofá. ¡Es el momento de enfundarse el casco y fichar por una escudería tan histórica como Ferrari!

EL JUEGO DEL MES

■ precio: 4 € (666 ptas.) ■ compañía: SUMEA
■ género: VELOCIDAD ■ dónde descargarlo: http://live.vodafone.es

■ MÓVILES COMPATIBLES
MOTOROLA V980, E1000, SONY-ERICSSON V800.



1. **LA ACELERACIÓN** es automática, así que nosotros tendremos que encargarnos de tomar las curvas lo mejor posible. Y la velocidad que alcanzamos no es ninguna tontería.
2. **LOS ADELANTAMIENTOS** no son nada fáciles, pues los rivales tratan de cerrarnos el paso, y podemos acabar colisionando con ellos.





UNA LEYENDA SOBRE RUEDAS

FERRARI EXPERIENCE 3D

No creáis que estamos traicionando a Fernando Alonso. Es sólo que uno no tiene la ocasión de pilotar un buga así todos los días.

■ **LA NUEVA GENERACIÓN DE TELÉFONOS MÓVILES** tenía a la fuerza que depararnos títulos tan vistosos como este. Este juego de velocidad presenta unos gráficos en 3D que sorprenden desde la primera partida, y que auguran un buen futuro para los jugones del móvil. Y es que no sólo el modelo de nuestro bólido es muy bueno, sino que además corre que se las pela. Vamos, que no hay duda de que este es uno de esos juegos que te entran por los ojos, aunque a continuación os vamos a explicar por qué no es oro todo lo que reluce.

→ **SU DESARROLLO ES DEMASIADO CORTO,** pues como ocurría con las anteriores entregas en 2D, sólo disponemos de un circuito. El italiano de Monza es el elegido, y sobre su asfalto nos vemos las caras con otros 17 pilotos, no sin antes correr los entrenamientos para luchar por la "Pole". Como miembros del equipo Ferrari podemos encarnar a Schumacher o Barrichello, aunque eso no influye en el desarrollo arcade de las carreras, en las que aceleramos automáticamente y sólo tenemos que hacernos con el volante y el freno. En fin, que este juego podría haber sido un bombazo, pero su cortísima duración es una carga demasiado pesada para cualquiera.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	95
SONIDO	85
DURACIÓN	60
DIVERSIÓN	81

Valoración: Si lo juzgásemos únicamente por su excepcional apartado técnico, este "racer" llegaría mucho más alto, pero es que jugarlo y terminarlo es todo uno. Su duración es un lastre.

PUNTUACIÓN FINAL 82

ENVÍA TUS DUDAS

Si tienes dudas sobre móviles escribe a:

- *Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Planeta móvil*
- *movil.hobbyconsolas@axelspriger.es*

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Parecidos sí, iguales no

¿El Siemens C65 y el CX65 son el mismo modelo? Y si no, ¿dónde tienen juegos para el C65?

Son dos modelos diferentes, pero su catálogo de juegos es parecido. Para el C65 tienes buenos juegos en Gameloft.com («Prince of Persia», «Might and Magic», «Splinter Cell»...). También en Elkware.com y JuegosJava.com tienes opciones, como «X-Files», «Sacred»...

Charizard (e-mail)

¿Puedo comprar el Motorola V525 al precio que marcáis (88 euros) con Movistar?

Mucho nos tememos que ese precio es válido sólo firmando un contrato Vodafone. Si te hace mucha ilusión, siempre puedes pedir la "portabilidad", gracias a la cual te cambiarías a Vodafone conservando tu número y el móvil te saldría aún más barato. Por otra parte, en el Programa de Puntos Movistar tienes el V300 o el V535, que son parecidos.

Joaquín Macanás Valera (Murcia)

LISTAS

Nuestros favoritos

1. Might and Magic
2. 2004 Real Football
3. Prince of Persia: El Alma del Guerrero
4. André Agassi Tennis
5. Rainbow Six 3
6. Tomb Raider: El Códice de Osiris
7. Moto GP 2
8. Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo
9. Ferrero vs Moyá Tennis
10. Tomb Raider: El Elixir de la Vida



MIGHT AND MAGIC

Esta épica aventura con tintes de rol sigue siendo nuestra opción favorita para pasarlo en grande con el móvil. Y es que poder controlar a varios personajes, aprender nuevas habilidades y combatir con monstruos no puede fallar.

Los más descargados

Datos cedidos por GAMELOFT

MOVISTAR

1. Torrente 2
2. Tetris
3. NBA 2005
4. Pang
5. Might and Magic

VODAFONE

1. Van Helsing
2. Colin McRae 04
3. Tony Hawk´s Pro Skater
4. Alien vs Predator
5. FIFA 2005



TORRENTE 2

Cuando los criminales ya respiraban tranquilos, resulta que el poli más casposo del cine vuelve a la carga. En esta ocasión, además de pegar tiros a diestro y siniestro, también podemos montarnos en los coches que encontremos.

Los móviles recomendados por HC



NOTICIAS MÓVILES

¡QUE LLEGA EL BUS!

Con la "rasca" que hace, y nosotros esperando en la parada sin saber cuándo va a aparecer nuestro autobús. Esto va a dejar de ser un problema para los madrileños, pues pronto **podrán saber cuándo va a tardar en llegar su bus con sólo enviar un SMS**. Este servicio utilizará la misma tecnología que los paneles electrónicos que vemos en algunas marquesinas. Si la cosa va bien, esperemos que se popularice en toda España.

NOKIA 6630

Puede que el bolsillo no os alcance para tanto, pero si queréis que os hablemos de un móvil completito, aquí tenéis el 6630, de Nokia. Este modelo no sólo es 3G, sino que además disfruta de todas las ventajas del lenguaje Symbian, empleado por el 7650 y el 6600, entre otros. Vamos, que menos saber la fórmula de la Coca-Cola, **este móvil nos permite hacer de todo: MP3, vídeo en tiempo real, GPS, acceso a nuestro correo electrónico...** Una maravilla con una estupenda cámara de 1,23 megapíxels.

TERMINATOR

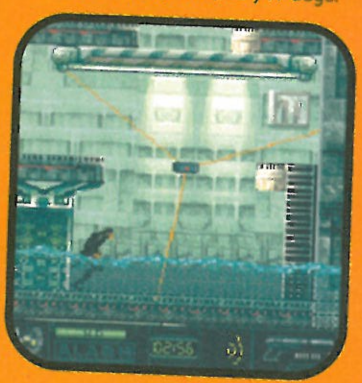
¿Os suena eso de: "Volveré"? Pues así es como se llama el nuevo juego Java inspirado en la trilogía de Schwarzenegger. **En «Terminator: I'm back» nos enfrentamos a verdaderas hordas mecánicas, con el fin de encontrar las piezas de la máquina del tiempo que utilizan en las pelis.** Además de un cierto toque de infiltración, nos valdremos de cañones de plasma, cohetes y demás artillería para superar con éxito sus 12 fases ambientadas en plena guerra.

ESPAÑOLES MOVILIZADOS

¿Sabéis cuántos españolitos teníamos móvil en 1995? Un 2,4 por ciento. ¿Y ahora? ¡Un 89,6! Vamos, que diez años nos han bastado para ponernos las pilas, según refleja un estudio de la Oficina Europea de Estadísticas. Esto supone dos cosas: por un lado, que **estamos diez puntos por encima de la media europea**, y por otro, que la telefonía fija ha salido perjudicada, con un progresivo descenso del número de líneas instaladas. Ya sabéis que nunca llueve a gusto de todos...

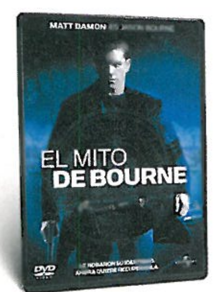
SPLINTER CELL

Es un agente especial, es sigiloso y se vale de la oscuridad para sorprender a sus enemigos. No puede ser otro que Sam Fisher, que regresará a los móviles con «Chaos Theory» para desbaratar una red de terrorismo informático. Para ello **podrá cumplir las misiones de tres formas: con sigilo, con acrobacias o a tiro limpio**. A nivel gráfico será muy vistoso, pues contará con escenarios animados y realistas, y además se lanza a la vez que las versiones de PS2, Xbox, GC y N-Gage.



MUCHO MÁS QUE

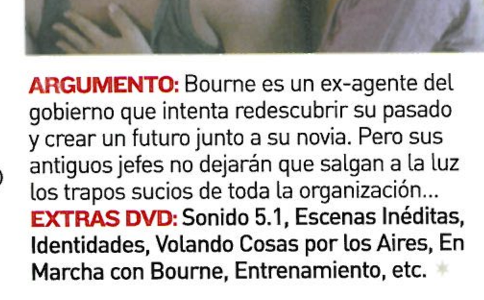
ESTRENOS
DVD



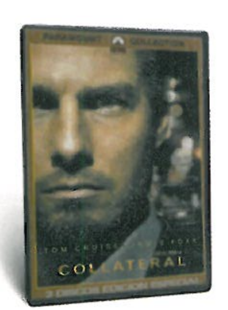
El Mito de Bourne

- Género **Acción**
- Protagonistas **Matt Damon, Franka Potente, Elena Anaya**
- Director **Paul Greengrass**
- Precio **19,95 €** (3.319 ptas)
- También en VHS **11,99 €** (1.995 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: Bourne es un ex-agente del gobierno que intenta redescubrir su pasado y crear un futuro junto a su novia. Pero sus antiguos jefes no dejarán que salgan a la luz los trapos sucios de toda la organización...
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Escenas Inéditas, Identidades, Volando Cosas por los Aires, En Marcha con Bourne, Entrenamiento, etc.



Collateral

- Género **Acción-Thriller**
- Protagonistas **Tom Cruise, Jaime Foxx, Jada Pinkett Smith...**
- Director **Michael Mann**
- Precio **24 €** (3.993 ptas)
- También en VHS **11,99 €** (1.995 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: Vincent es un asesino a sueldo que, como tantas veces, comienza una noche un "trabajo" en el que tendrá que cometer cinco asesinatos. Por otro lado, Max es un taxista cualquiera que, como tantas noches, recoge a un cliente para llevarle a su destino, sin saber que es un asesino que le va a obligar a convertirse en cómplice de sus delitos.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, La Oficina de Annie, Efectos Visuales, Cómo se Hizo, Escenas Eliminadas, Tom y Jaime, etc.



El Quinto Elemento

- Género **Ciencia Ficción**
- Protagonistas **Bruce Willis, Mila Jovovich, G. Oldman, Ian Holm...**
- Director **Luc Besson**
- Precio **14,99 €** (2.494 ptas.)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Llega una súper edición especial en dos DVD de esta original película de ciencia ficción futurista, en la que un taxista del Nueva York del siglo XXIII se encuentra con la aventura más peligrosa de su vida al encontrarse con un bello ser de apariencia femenina, que resulta esconder el arma perfecta para salvar al mundo de la extinción total.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Galerías de Fotos, ocho Documentales variados, Trailers de otras películas, y más.

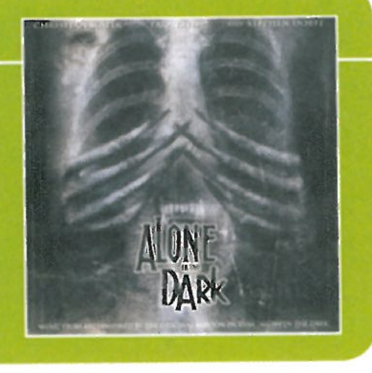


MÚSICA

Alone in the Dark

En primavera llega a España la nueva película basada en el mítico «Alone in the Dark», protagonizada por Christian Slater y Stephen Dorff, y como aperitivo ya está a la venta la banda sonora del film, un doble CD con 37 temas de rock en plan gótico que harán las delicias de los fans del terror psicológico.

- Compañía **Nuclear Blast** ■ Precio **14,95 €** (2.487 ptas.)



LIBROS

El Primer Guerrero

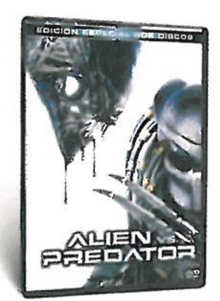
Esta historia de fantasía épica nos cuenta la historia de Angus, el primer guerrero del clan MacLachlan, quien deberá custodiar la espada Gaoth Cerriwen allá por el año 849 para poder defender la libertad y la justicia.

- Editorial **TimunMas** ■ Precio **15 €** (2.496 pt

VIDEOJUEGOS

ESTRENOS

DVD



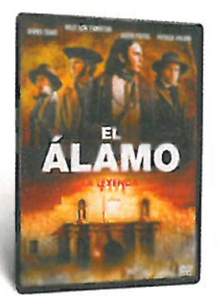
Alien vs. Predator

- Género **Ciencia Ficción**
- Protagonistas **Sanaa Lathan, Raoul Bova, Lance Henriksen...**
- Director **Paul W.S. Anderson**
- Precio **24 €** (3.993 ptas)
- También en VHS **14,95 €** (2.487 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Dos de los monstruos extraterrestres más terroríficos, los Alien y los Depredadores, van a enfrentarse en la Tierra, y los humanos vamos a sufrir las consecuencias. Sólo hay un grupo de científicos descubrirá el "pastel", pero ¿cómo van a detenerlos?
EXTRAS DVD: Sonido 5.1 DTS, Comienzo Alternativo, Cómo se Hizo, 11 Escenas Inéditas, Atrapacaras y Huevos, Efectos Especiales... ¡y mucho más!



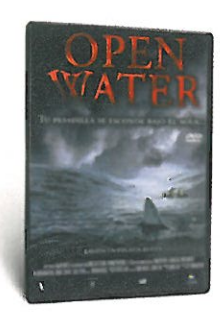
El Álamo

- Género **Western**
- Protagonistas **Dennis Quaid, Billy Bob Thornton, Jason Patric, Jordi Mollá...**
- Director **John Lee Hancock**
- Precio **21,95 €** (3.652 ptas)
- También en VHS **11,99 €** (1.995 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: En 1836, 200 hombres de Texas resistieron durante 13 días en el fuerte de San Antonio de Bexar contra un ejército de miles de mejicanos que les sitiaba, dirigidos por el gobernante de México, el General Antonio López. Su épica historia real es la base de esta película, en la que se reivindican los sueños de independencia y libertad.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1 DTS, Cómo se Hizo, Escenas Eliminadas, Vuela por el Plató, Filmografías y Fichas Técnicas.



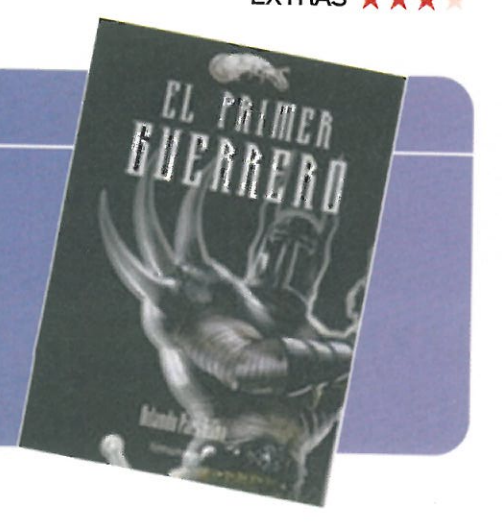
Open Water

- Género **Aventura**
- Protagonistas **Blanchard Ryan, Daniel Travis, Saul Stein...**
- Director **Chris Kentis**
- Precio **15 €** (2.496 ptas)
- También en VHS **9,95 €** (1.656 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★



ARGUMENTO: Siguiendo el estilo de «La Bruja de Blair», este film nos pone los pelos de punta contando la historia -basada en hechos reales- de una pareja que viaja a una isla para practicar buceo. Debido a un error, el barco vuelve sin ellos, y al subir a la superficie descubren que se han quedado los dos solos en medio de un océano lleno de tiburones.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1 DTS, La Historia Real, Tiburones, Curiosidades del Rodaje, Entrevistas, Fotos, Trailer.



CINE

xXx: El Estado de la Unión

Llega la secuela de una de las películas de acción más taquilleras del año pasado. Un nuevo héroe (Ice Cube) es "contratado" a la fuerza por Samuel L. Jackson para convertirse en espía y defender al mundo de la gran amenaza que representa el malvado Willem Dafoe.

- Productora **Sony Pictures**
- Estreno **21 de abril**



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones

UN BICHO QUE BIEN MERECE UNA AVENTURA ÉPICA ▶

Los fans de "El Señor de los Anillos" seguro que conocéis al temible Balrog, ¿verdad? Pues bien, Sideshow Toys ha realizado una excelente estatua de este personaje, en edición limitada, que viene en una pose tan amenazadora como la que mostraba cuando la Comunidad del Anillo se lo encontró a la salida de Moria.

Lo encontrarás en: www.sideshowtoy.com
Precio: 198 € (32.944 ptas.)



ESTOS FANTASMAS ESTÁN PERO QUE MUY VIVOS ▶

Si alguna película ha logrado aunar con acierto los géneros del terror y el humor, esa fue la de los "Cazafantasmas". Para recordarla, la empresa Neca Toys ha puesto a la venta cuatro figuras que recrean a los espectros más conocidos de aquel film: Slimer (el fantasma "mocoso"), la malvada Gozer y los dos perros-fantasma, todos ellos articulados y con tamaños comprendidos entre los 7 y los 18 cm de largo. ¡Y que vivan los años 80!

Lo encontrarás en: www.planetacomic.net
Precio: 59,99 € (9.981 ptas.)



"¡MICHAEL, MICHAEL, ME QUIEREN VENDER A LOS COLECCIONISTAS!" ▶

El coche más inteligente, el legendario K.I.T.T. que devoraba el asfalto en la la serie "El Coche Fantástico", ha sido reproducido a escala. Este modelo, realizado en metal y con puertas practicables, dispone de un juego de luces rojas frontales como las del original, los dos faros delanteros son retráctiles y hasta tiene asiento eyectable. ¡Sólo le falta el botón "Turbo" para que salga volando!

Lo encontrarás en: www.planetacomic.net
Precio: 65 € (10.815 ptas.)



TIEMBLA: EL SACERDOTE SE HA DESPERTADO ▶

La saga de "La Momia" es una de las más entretenidas del mundo de la aventura, y no nos extraña que hayan aparecido varios juegos y productos de merchandising. El último es esta figura de 17 cm. basada en la segunda peli, en la que aparece la Momia, Imhotep, junto a uno de los enanos y a un grupo de escarabajos carnívoros. Su calidad y detallismo son de lo más elevado que se puede exigir. ¡Merece la pena!

Más información en: www.forbiddenplanetstore.com
Precio: 19,50 € (3.245 ptas.)



TELÉFONO SIMPSONS: KRUSTY EL PAYASO ▶

Si queréis sentiros igual que Bart Simpson cuando hace bromas telefónicas en su casa, no os podéis perder esta joya del merchandising basado en la serie de "Los Simpsons": ¡el auténtico teléfono de Krusty el Payaso! Aparte de su simpático y acertado diseño, este modelo tiene como timbre la banda sonora original de la serie, diversas voces grabadas de varios personajes, y otros detalles geniales.

Lo encontrarás en: www.planetacomic.net
Precio: 79 € (13,144 ptas.)

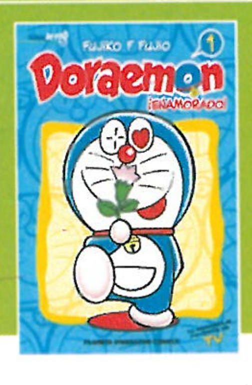


MANGA PARA OTAKUS

Doraemon

Comienza una nueva serie de manga basado en uno de los personajes de anime televisivo más famosos: Doraemon, el simpático gato cósmico, un engendro azul capaz de meterse en todo tipo de líos con sus excéntricos inventos planetarios.

Lo encontrarás en: Planeta DeAgostini
Precio: 3,95 € (657 ptas.)



Ultra Cute

Ami y Noa son dos chicas que siempre han sido rivales en el amor; ¡y más ahora que están en el instituto! Pero tendrán que unir sus fuerzas para conseguir el amor de un chico, pues se ha cruzado en su camino una rival muy dura.

Lo encontrarás en: Norma Editorial
Precio: 8 € (1.331 ptas.)



HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)





especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES

GameCube

GAMECUBE PLATA + MARIO KART DD — 99€



GC CONTROLLER INDIGO / BLACK / CLEAR — 33€



MEMORY CARD — 20€ / 27€





GAMEBOY PLAYER — 59€

BONGO CONTROLLER — 29€



BATEN KAITOS (HAZ TU RESERVA)	56.95€	DK JUNGLE BEAT + BONGOS 56.95€	46.95€
DRAGON BALL Z 2	37.95€	FIFA STREET	56.95€
F ZERO GX	29.95€	GHOST RECON 2 (HAZ TU RESERVA)	56.95€
MARIO PARTY 6 + MICROFONO	56.95€	MARIO POWER TENNIS	56.95€
METROID PRIME 2	56.95€	MGS TWIN SNAKES	29.95€
PAPER MARIO 2	56.95€	RESIDENT EVIL 4 + BONUS DISC	56.95€
ROBOTS	42.95€	SOUL CALIBUR 2	29.95€
SPLINTER CELL CHAOS T. + DVD MAKING OF CON TU RESERVA (HAZ TU RESERVA)	56.95€	STARFOX ASSAULT (HAZ TU RESERVA)	56.95€
STREET RACING SY.	56.95€	TALES SYMPHONIA	56.95€
TIMESPLITTERS FP	56.95€	TM NINJA TURTLES 2	46.95€
VIEWTIFUL JOE 2 (HAZ TU RESERVA)	42.95€	WINNIE THE POOH	29.95€
ZELDA WIND MAKER	29.95€	ZELDA 4 SWORDS + GBA CABLE	56.95€













Nintendo DS





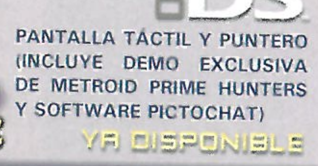
PANTALLA TÁCTIL Y PUNTERO (INCLUYE DEMO EXCLUSIVA DE METROID PRIME HUNTERS Y SOFTWARE PICTOCHAT)

149.95€ YA DISPONIBLE

8 EN 1 Starter Pack

BOLSA Y CORREA, STYLUS, 2 CAJAS, PROT. PANTALLAS, AURICULARES CON VOLUMEN

23.95€



ASPHALT URBAN GT	39.95€	LOS URBZ	44.95€
MR. DRILLER DRILL SPIRITS	39.95€	NFS UNDERGROUND 2 (HAZ TU RESERVA)	44.95€
PING PALS	49.95€	POKEMON DASH	39.95€
POLARIUM	29.95€	PROJECT RUB	39.95€
RAYMAN DS	39.95€	ROBOTS	39.95€
SPIDERMAN 2	49.95€	SUPER MARIO 64 DS	39.95€
RETRO ATARI CLASSICS	39.95€	WARIO WARE TOUCHED!	39.95€
ZOO KEEPER	39.95€		

















Game Boy Advance SP

Nintendo — GAME BOY ADVANCE SP



GBA SP ZELDA + THE LEGEND OF ZELDA THE MINISH CAP — 129€



GBA SP MARIO + MARIO VS DONKEY KONG — 129€



GBA SP TRIBAL — 99€

GBA SP CLASSIC NES — 99€



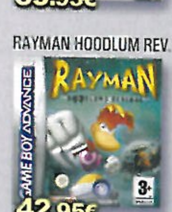
SEIS COLORES MAS DISPONIBLES

ADVANCE HEROES G.	42.95€	DUEL MASTERS 2	46.95€
H.POTTER AZKABAN	24.95€	KINGDOM HEARTS (HAZ TU RESERVA)	39.95€
LEGO STAR WARS (HAZ TU RESERVA)	37.95€	EL RETORNO DEL REY	24.95€
PUYO POP FEVER	37.95€	RAYMAN HOODLUM REV.	42.95€
ROBOTS	29.95€	TAK 2	37.95€
WINNIE THE POOH	29.95€	YU-YU HAKUSHO (HAZ TU RESERVA)	37.95€












N-Gage



NOKIA

NOKIA N-GAGE QD + PATHWAY TO GLORY + SPLINTER CELL + BOLSA + CINTA — 169.95€



NOKIA N-GAGE QD + CRASH NITRO KART + SONIC N + BOLSA — 169.95€



NOKIA N-GAGE QD + RAYMAN 3 + MMD 128 Mb + BOLSA — 169.95€



NOKIA N-GAGE QD + FIFA FOOTBALL 2005 + MOTO GP + BOLSA + CINTA — 159.95€



¡¡OFERTA!!



AHORA TU CONSOLA NOKIA N-GAGE AL MEJOR PRECIO (DISPONIBLE EN DOS COLORES) — 149.95€

KING OF FIGHTERS	29.95€	PATHWAY TO GLORY	29.95€
SPLINTER CELL CHAOS T. (HAZ TU RESERVA)	29.95€	SSX OUT OF BOUNDS	29.95€
WORMS WORLD PARTY (HAZ TU RESERVA)	29.95€	WWE AFTERSHOCK (HAZ TU RESERVA)	29.95€
XANADU NEXT (HAZ TU RESERVA)	29.95€	X MEN LEGENDS	29.95€





VENTA Y DISTRIBUCIÓN DE VIDEOJUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS PARA TIENDAS ESPECIALIZADAS, JUGUETERIAS Y VIDEOCLUBS EN TODA ESPAÑA

¡VUELVE MATRIX!

Neo, "el Elegido", regresa para protagonizar «Path of Neo», el nuevo título basado en la trilogía "The Matrix" que va a salir en PS2 y Xbox. Nosotros ya le estamos siguiendo la pista, y por eso pensamos irnos hasta Alemania para hablar con los creadores del juego y descubriros todos sus secretos en el próximo número de la revista.

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.


HOBBY PRESS

DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Javier Abad.
JEFE DE SECCIÓN: David Martínez
REDACTOR: Sergio Martín

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
MAQUETADORA: Blanca Gómez.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Roberto Ajenjo, Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Miguel Ángel Sánchez, Juan Carlos Ramírez, Jose Manuel Martínez, David Sopedra, Roberto Ganskopf.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
JEFES DE PUBLICIDAD: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Los Vascos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17. 28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 01

Distribución: DISPAÑA.
C/ Orense, 12-14. 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 6/2005

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
c/ Aragón, 208, 3º-2ª
08340 Barcelona, España. Tlf.: 934544851
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain


KONAMI
MISSION:
SURVIVE
the fear | the pain | the fury | the sorrow | the end
METAL GEAR SOLID 3
1964
"KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
"PlayStation" logo and "PLAYSTATION" are registered trademarks of SONY COMPUTER ENTERTAINMENT Inc. All rights reserved.
3 ! MGS3 SNAKE EATER
METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID® and SNAKE EATER™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, Inc. ©1987 2005 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN.
WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GS
WWW.METALGEARSOLID.COM
PlayStation 2
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER
PlayStation 2
METAL GEAR SOLID 3
LA GUÍA OFICIAL
METAL GEAR SOLID 3
16+
www.pegi.info
La guía oficial ya está disponible.